Año V - Nº 58 - 395 Ptas

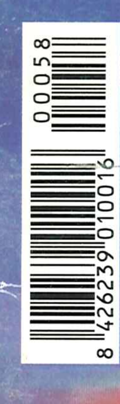


...evista i... ...juegos para consolas

CONCURSO
«Chronicles of the Sword»
Regalamos
5



Reportaje Especial
Descubre TODAS las novedades para este año



Sorteamos
100
juegos de
«OLYMPIC GAMES»

¡GRATIS!
POSTER GIGANTE



«Olympic Games», en todas las consolas

¡A por el oro!

namco

PlayStation

RIDGE RACER REVOLUTION

PASAR DE LA PANT
ES SÓLO CUES



adidas power soccer



TOTAL NBA 96
ALLA AL MUNDO REAL
TIÓN DE PODER.
TAKARA®
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2
Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
Todo el poder en tus manos.
PlayStation



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

• • • • • • •

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Roberto Lorente
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo(Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, E. Lozano, David García y Sergio Herrera.

• • • • • • •

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

Publicación controlada por

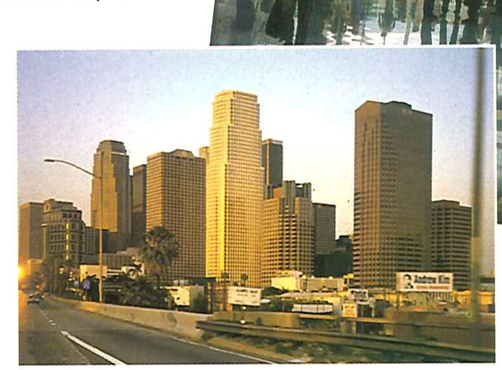


Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Sumario

Número 58 - Julio 1996

Lo prometido es deuda. Aquí tenéis un completo reportaje sobre la feria de video juegos más importante del año, celebrada el pasado mes de Mayo en Los Angeles. Allí pudimos disfrutar de los primeros juegos para N64, y las nuevas y potentes apuestas de Sega y Sony. Un acontecimiento imprescindible.



Continúan las conversiones arcade de Sega. Esta vez le toca a «Fighting Vipers», uno de los juegos de lucha más potentes de los últimos tiempos, que está siendo reprogramado para Saturn por el mismísimo AM#2. Además, os ofrecemos dos juegos esperados con impaciencia por los nipones, ya que abordan dos de sus géneros preferidos. Se trata de «Macross Digital VF-X» y «Lagrisser 3» para PlayStation y Saturn respectivamente.

En una sección como esta no se podía pasar por alto un acontecimiento tan importante como el Salón del Comic de Barcelona, celebrado el pasado mes de Mayo. Allí se pudieron ver las últimas novedades del sector, los mejores fanzines, los mangas más provocativos y las últimas tendencias, tanto en España como fuera de nuestras fronteras.



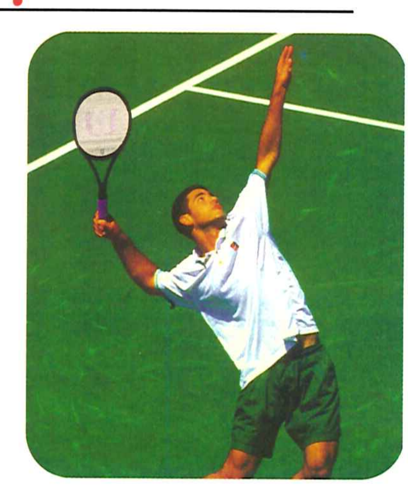








XTREME
TENNIS





Exclusivos,
imprescindibles,
únicos,
sólo para la raza
Sega Saturn

SEGA the GAME is NEVER Over.

Sega Rally
Virtua Cop
Virtua Fighter2
Panzer Dragoon II Zwei

Próximamente

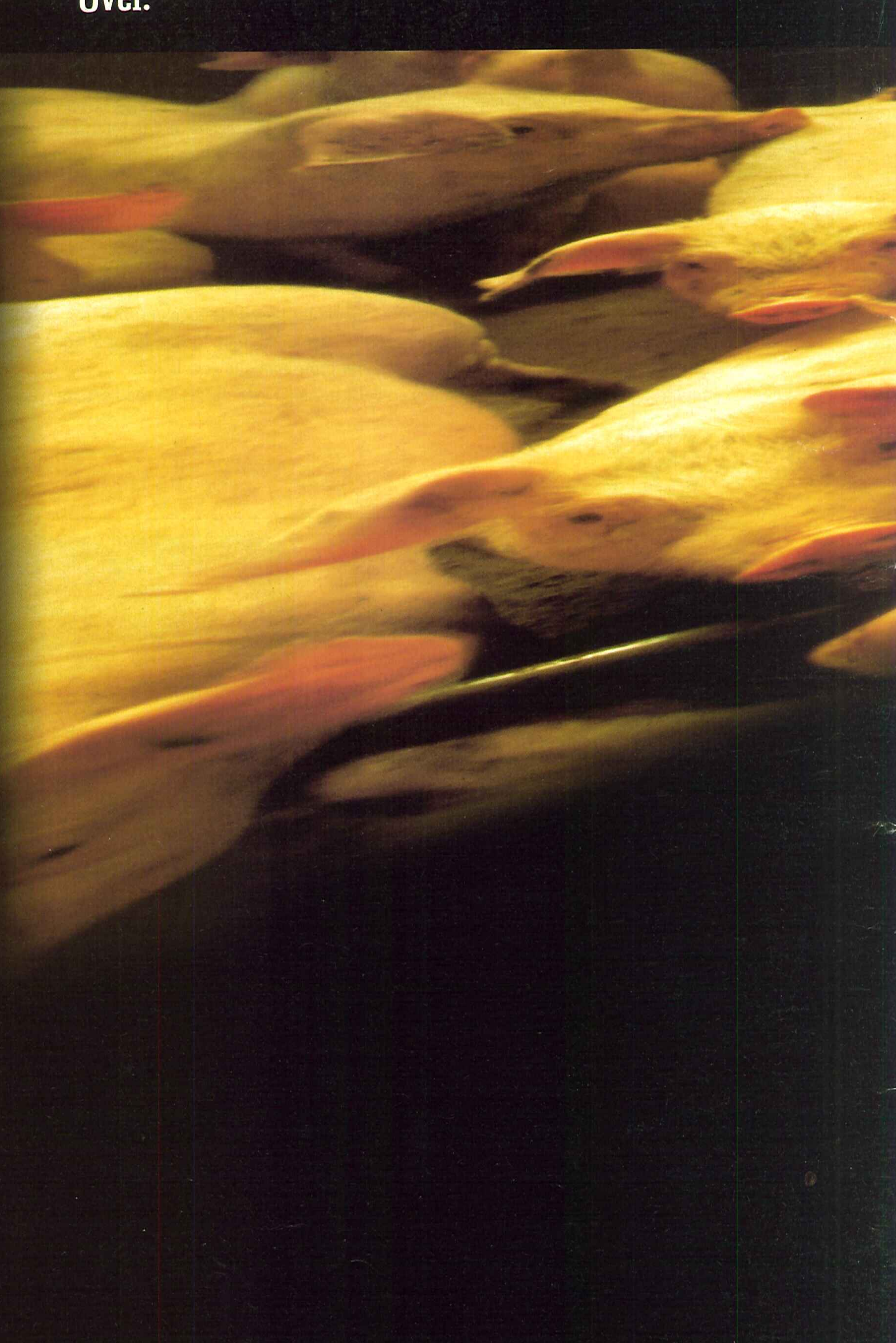
Manx TT
Daytona de Luxe
Virtua Cop 2
World Wide Soccer
Nights
Fighting Vipers
Virtual On
Virtua Fighter Kids

y además

Euro ´96
Heart of Darkness
Golden Axe
Toshinden
Wipe Out

...y muchos más

Bug Too
Sonic X-Treme
Guardian Heroes
Shininig Wisdom
Disc World
3D Lemmings
Destruction Derby
NBA Action
Fighting Sonic
Krazy Ivan
Assault Rigs



Tarde o temprano si no tienes tu

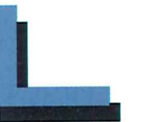

A
todo
cerdo
le
llega
su
San Martín
SEGA SATURN
PELIGROSAMENTE
REAL
Sega Saturn te llevarán al matadero

EDITORIAL

Se aproxima una época dorada para Saturn. En primer lugar por la espectacular bajada que ha experimentado su precio, que, quedando reducido nada menos que a 29.900 pesetas, se convierte en una posibilidad bastante asequible para quienes estén pensando en subirse al carro de la Nueva Generación.

Pero además, la llegada de títulos como «Ultimate Mortal Kombat 3» , «Euro 96» o «Shining Wisdom», (además de las versiones correspondientes de «Olympic Games» y «Alone in the Dark»), junto con el anuncio de una espectacular lista de lanzamientos cercanos en la que se incluyen impresionantes títulos provenientes de los arcades tales como «Athlete Kings» «Virtua Fighter Kids», «Fighting Vipers», «Virtua Cop 2», «Virtua Fighter 3» y «Manx TT», otros juegos desarrollados específicamente por Sega para Saturn como «Sonic X-treme», «NBA Action», «Nights» y «Exhumed», y, por último, conversiones de terceras compañías como «MundoDisco», «Destruction Derby», «Alien Trylogy» o «Heart of Darkness» (por citar algunos), consigue que la oferta de software para Saturn se convierta en una tentación prácticamente irresistible.

Bien por Sega.


MOLA

Una nueva dimensión para Sonic y Mario.

Juegos de lucha, de coches, de fútbol, aventuras... todo eso está muy bien, pero está claro que al final toda consola demanda un personaje con carisma que sea capaz de convertirse en el abanderado de la tecnología que propone su marca.
Nintendo nunca ha dudado de la importancia de llevar a su mascota a todos sus soportes y Mario se destapa ya como el nuevo héroe de N64.
Sega, aunque con un cierto retraso, también se ha decidido por guiar a su Sonic hacia los terrenos de la tridimensionalidad, creando dos impactantes títulos para Saturn y MegaDrive. Con todo esto Sega y Nintendo ponen de manifiesto no sólo que no están dispuestos a dejar que sus mayores valuartes queden en el olvido, sino que dejan clara su voluntad de que Sonic y Mario sigan siendo las mayores estrellas del mundo de los videojuegos.

NI FU NI FA

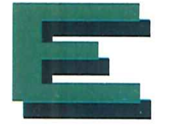
Los servicios de atención al cliente de algunas compañías.

Está muy bien eso de tener un servicio de atención al cliente, o una línea caliente o un club, o como quiera llamársele, pero lo malo es que en algunas ocasiones este servicio es tan sólo "de boquilla", para quedar bien. Algunas compañías que cuentan con este departamento cumplen su cometido a las mil maravillas, -léase el Club Nintendo-, pero, por desgracia, otras se dedican a sacudirse de encima a sus clientes, dándoles nuestro número de teléfono -sí, sí, el de Hobby Consolas-, para que seamos nosotros quienes resolvamos sus problemas. Nosotros lo hacemos encantados, de verdad, pero, por lo menos, que estas compañías (y no queremos citar nombres, aunque os las podáis imaginar), que no vayan presumiendo de lo que no tienen.

NO MOLA

La cara que se les ha quedado a quienes se han comprado una consola de Nueva Generación hace unos meses.

Sabemos que es algo inevitable y que siempre ocurre lo mismo con cualquier nuevo producto que sale al mercado. Pero lo cierto es que estamos recibiendo algunas cartas de lectores que se sienten un poco "engañados" por haber pagado, hace apenas tres meses, prácticamente el doble del precio al que están actualmente Saturn y PlayStation en la calle.
Estamos de acuerdo en que es algo que tiene que sentar mal, pero estos usuarios tienen que comprender que esta circunstancia es completamente lógica y que comprarse un producto novedoso es algo que siempre se paga más caro. Y que se den cuenta de que esto no ocurre sólo con las consolas, sino también con los ordenadores, los coches, las lavadoras e incluso con los propios videojuegos, que siempre acaban apareciendo unos meses después a un precio mucho más reducido. Es ley de vida.
De acuerdo en que esta reducción de precios se ha producido de una forma demasiado rápida en nuestro país, pero lo que es evidente es que esta medida va a beneficiar a la gran mayoría de los usuarios. Y eso es algo de lo que todos debemos alegrarnos.



N







• El mando que te regalan al suscribirte a Hobby Consolas.
Para que lo controles todo, además de la información.

• La nueva Saturn blanca.
Aunque si sale en España será negra.

• Que haya Centros Mail en casi todos los rincones de España.
Y parte del extranjero.

• El N. 57 de vuestra revista.
Vaya, ¿y los 56 restantes ?

• La nueva hornada de aventuras en 32 bits.
Son una gozada.

• «Virtua Fighter» para Game Gear y Mega Drive.
Una sorpresa más que agradable que nos tenía guardada Sega.

• La sección "Hobby Classics".
Se está convirtiendo en un "clásico" de nuestra revista.

• Las novedades que va a haber para Mega Drive.
¡Ya era hora!

• Los regalos que dáis con Hobby Consolas.
Y los que vamos a regalar...

• La baja de precios de Saturn y PlayStation.
Que sigan, que sigan...

• Las imágenes de Mario 64.
Pues si molan las imágenes, no quieras saber lo que mola el juego.

• La entrevista con García Calvo.
Un ídolo de la nueva generación y un tío súper simpático.

• Las pantallas de «Sonic 4»
Sobre todo por que nadie se lo esperaba.

• Que para recortar las tarjetas del juego Memory no haga falta tijeras.
Todo un detalle por nuestra parte.

• La sección "Trucos a la Carta".
Como sigáis haciendo tantas peticiones vamos a tener que convertirla en "Trucos a la carta más alta".

• «Euro 96» para Saturn.
Sí que mola, sí.

• La Game Boy más pequeña y delgada.
Para que sea más difícil que te pille el "profe" jugando en clase.

• Que las portadas se desmantelen a los tres días de tener la revista.
Así las puedes utilizar para irte de picnic.

• Que no deis camisetas a los que participan en otras secciones que no sean "El Corcho".
Bueno, lo pensaremos.

• "El Contrapunto", sólo hablan de lo mismo.
¿Es que hay otros temas?

• Pippin, seguro que es como Jaguar y 3DO.
Le daremos a Bandai un voto de confianza.

• La paliza que nos están dando con el fútbol en la tele, la radio, ¡hasta en vuestra revista!
Pues a nosotros nos encanta el tema.

• Tanto polígono, a mí me gustan más los juegos divertidos que los bonitos.
Bueno, lo ideal es conseguir que sean divertidos a la vez que bonitos.

• Los pocos juegos que salen para Saturn.
No lo dirás por este mes...

• Que a veces no atinéis con las fechas de salida.
Es que tuvimos que "adivinarlas" con un año de antelación.

• No tener paredes suficientes para poner vuestros posters.
Todavía te quedan los techos y los suelos.

• Que no tengáis una revistas sólo para PlayStation como teníais de Sega y tenéis de Nintendo.
De momento no hay suficientes PlayStation en la calle como para eso.

• Haber pagado un dineral por la Saturn y que ahora esté a la mitad de precio.
Es el precio que hay que pagar por la novedad.

• Que no saquen juegos de basket en Saturn.
Tranquilos, que ya se han anunciado algunos.

• Que Nintendo 64 no tenga sistema de CD ROM.
Mientras que tenga buenos juegos, ¿qué más da?

• Que no paséis de las 150 páginas.
Nos lo ha prohibido el médico por razones de salud.

• Que no regaléis nada que no sea de papel.
Bueno, bueno... tú tranquilo.

• Que al final N64 vaya a ser la consola más cara.
Habrá que esperar a que la Gran N dé el precio definitivo.

• Si «Donkey Kong Country» sigue así, al final va a salir hasta la abuela de Donkey.
No, la abuela ya apareció en el 2. Ahora creemos que están en negociaciones con un cuñado suyo.

• Que en "La Gran Ocasión" la mayoría de los clubs te pidan dinero.
Si te mandan un carné o alguna otra cosa, es normal que pidan algo. Eso sí, antes de enviar dinero confirma que efectivamente son lo que dicen ser. ¡¡No os dejéis engañar!!

• «Toy Story» para Game Boy: ¡horrible!
No es muy bueno, no.

• Que Sega no tenga un Club para solucionar dudas de los juegos.
Pues nada, a pedirlo.

• Estar de exámenes y que no te dejen jugar.
Si hubieras estudiado antes, ahora no tendrías que estar de exámenes.

SUBEN

• Saturn que tras unos meses flojos en lanzamientos, recupera el ritmo con títulos alucinantes.
Y lo de la bajada de precio... no digamos.

• Psygnosis que ha demostrado seguir siendo una de las grandes del software internacional. Y que no se casa con nadie.

• Nintendo 64 que ha cumplido con la fecha anunciada de su lanzamiento en USA. Esperemos que ocurra lo mismo en Europa.

• El E3 de Los Angeles que cada vez aglutina a más compañías y se ha convertido en la mejor referencia para el mundo de los videojuegos.



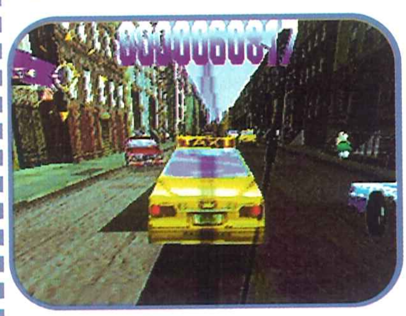
• Los lanzamientos interesantes de Sony para su PlayStation durante los próximos meses.

• Las posibilidades de que «Mario RPG» salga traducido al castellano. Como mucho, en inglés.

• Los precios de Saturn.
¡¡Y de qué forma!!

• Las novedades para portátiles en una época ideal para que hubiera muchos más lanzamientos.

COLABORADORES:
Mariano Escurín Gorrochategui (Barcelona), Mauro Ferrin (Ciudad Real), Bejamín y Eugenio (Málaga), Rayco Camara (Canarias), Gogeta (Granada), Alejadro Ferrin (Ciudad Real), Raúl Palancar (Madrid), Manuel Pérez Ortigueira (Orense), Norma Andújar (León), Fernando Largo (Madrid), Alejandro Pérez Martín (Huelva), Alvaro Santos (Madrid).



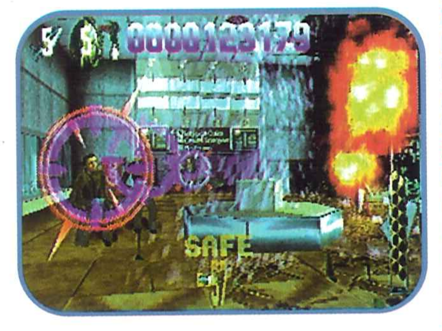


En septiembre tu PlayStation será una jungla

«Die Hard Trylogie», para valientes

Las tres películas de la trilogía "La Jungla de Cristal" están a punto de llegar a nuestras consolas de la mano de Electronic Arts. A partir del mes de septiembre, los usuarios de PlayStation podrán disfrutar en casa de tres juegos totalmente distintos encargados de hacernos revivir las situaciones de las películas de la trilogía. Cada parte estará presidida por un estilo de juego característico. Conducción, arcade y shoot'em up estilo «Virtua Cop», se dan cita en un juego que seguro que entusiasma a los amantes de la acción.





«World Wide Soccer», muy pronto en Saturn

Vuelve el fútbol Sega

Más conocido hasta ahora como «Victory Goal 96», «World Wide Soccer» es una segunda parte del primer simulador de fútbol que Saturn disfrutó al poco de su lanzamiento. Si recordáis, aquel «Victory Goal» se caracterizó por un apartado gráfico, espectacular y contundente que esta segunda parte no sólo hereda sino que mejora considerablemente. El juegos permitirá la participación en ligas, torneos y copas de selecciones, aunque no contará con jugadores reales. Sega pondrá a la venta este simulador entre los meses de septiembre y octubre.





Ganadores concurso «Toshinden 2»

El mes que viene os ofreceremos la relación completa de los ganadores del concurso «Toshinden 2»: nos ha sido imposible confeccionarla para este mes como era nuestra intención.

«Pinocchio» vistará Mega Drive en octubre

Otra vez Disney





Uno de los personajes más tiernos de la factoría Disney aterrizará en nuestras Mega Drive en el mes de octubre para deleitarnos con sus simpáticas aventuras. Como ya os habréis imaginado se trata de «Pinocho» que protagonizará un plataformas casi idéntico al que ya pudieron disfrutar los usuarios de Super Nintendo. Perfectas animaciones, simpatía y color serán sus grandes apuestas para convencer.

Ya están listos el teclado y las disquetera de Saturn.

Internet, cada día más cerca.

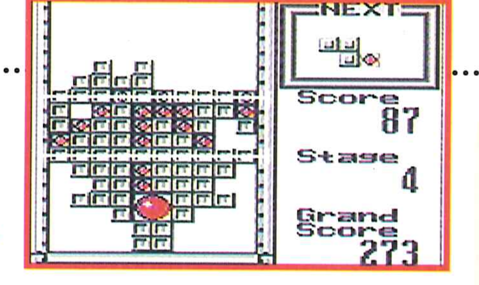
En USA acaban de presentar el módulo que, conectado a Saturn por el puerto de cartuchos, permite acceder a Internet como un módem normal. Sin embargo, este Net Link presentado en el E3 no está completo: necesita un teclado para funcionar plenamente, y una disquetera para almacenar los datos "bajados" de la red. No os preocupéis, estos dos periféricos ya están listos y terminados allá en tierras niponas y no tardarán demasiado en llegar a los USA. Lo que no está muy claro en cuando podremos disfrutar en Europa de este nuevo servicio de Saturn.

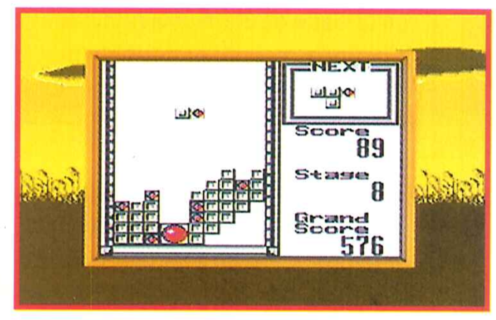


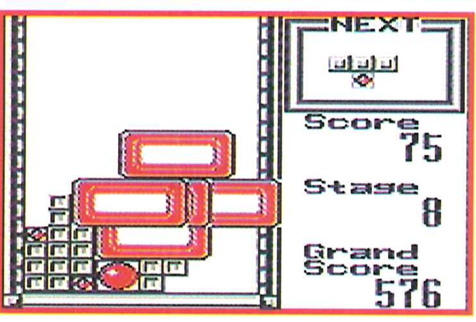
La "Saturn Blanca" podría llega a España: La famosa «Saturn Blanca», que resultaba más barata por la reducción del precio de sus componentes, podría llegar a España aunque con el color negro característico de las versiones europeas. Cuando Sega España agote sus stocks de consolas tendrá ocasión de pedir a Japón la nueva Saturn. Lo que no está muy claro es cuando podría ocurrir esto y si llegaría a notarse en el precio final, dadas las substanciales reducciones de precio que ya hemos disfrutado en nuestro país.

Continúa la "tetrismanía"

NUEVO PUZZLE PARA LA GAME BOY







La fiebre despertada con el «Tetris» continúa varios años después. La gran cantidad de imitadores aparecidos desde entonces se han encargado de mantener viva la llama pero ya se iba echando en falta una nueva entrega del "original" para Game Boy y «Tetris Blast» será el juego que cambie esta circunstancia. Nacido directamente de las mesas de diseño de Nintendo, este juego añadirá nuevos alicientes a la divertida tarea de juntar bloques. La más evidente serán una bombas intercaladas en las piezas que al reunirse provocarán explosiones eliminando cuanto haya a su alrededor. Nintendo tiene previsto el lanzamiento de este impactante título para septiembre por lo que podréis pasar las vacaciones sin "sufrir" los estragos de un juego tan entretenido. Eso sí, preparaos para lo que os espera...

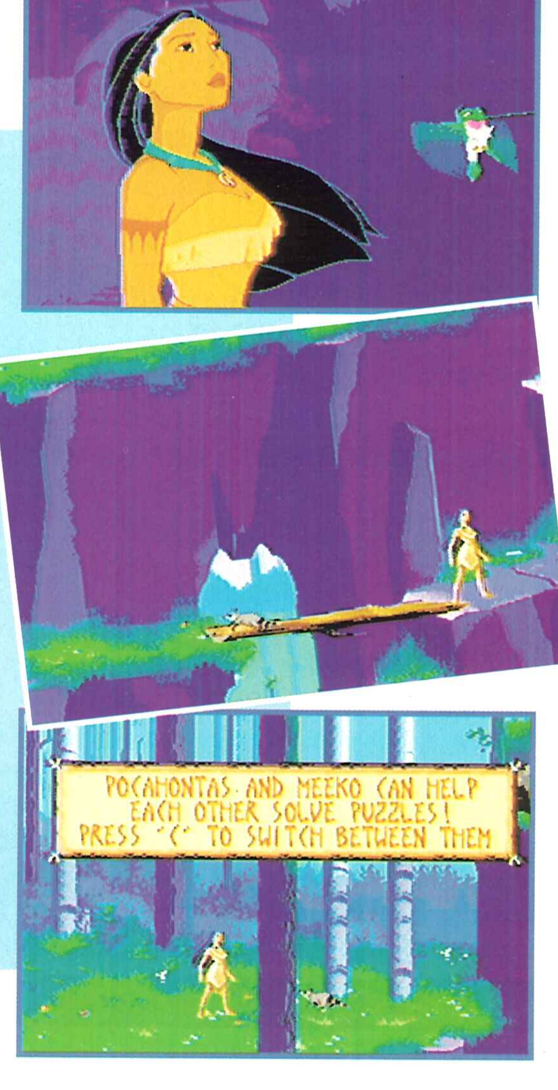
Dibujos animados sobre la Mega Drive

POCAHONTAS SE ESTRENA EN LOS 16 BITS

¿Qué es eso de quejarse de la falta de juegos para Mega Drive. Más vale que dejéis de lamentaros y comencéis a frotaros las manos porque si bien es cierto que no van a llegar muchos juegos al menos van a tener una calidad altísima.

Para muestra éste que nos llega de la mano de la propia Sega con la ayuda de Disney: «Pocahontas». Basado en la película del mismo título, este cartucho nos invitará a ayudar a la valiente india a salvar a su pueblo. En esta complicada misión contaremos con la colaboración de los animales que otorgarán a Pocahontas nuevos poderes para correr más, saltar mejor, etc, etc. Meeko, el mapache que siempre acompaña a la protagonista, también tendrá su importancia en la historia y su control podrá ser tomado por el jugador cuando quiera. Combinando a estos dos personajes tendréis que resolver montones de enigmas y solventar cuantos peligros os salgan al paso.

La princesa india llegará a los 16 bits de Sega allá por el mes de septiembre para deleite de todos los que busquen una aventura entretenida y muy vistosa.



LA QUINTA COLUMNA

Calor, calor

Ya estamos en pleno verano, y el calor aprieta de lo lindo. Entre gota y gota de sudor nos damos cuenta de que el sector de los videojuegos también se encuentra a altísimas temperaturas.

Vosotros, los usuarios, por diferentes motivos. Algunos porque están quemados de tanto sufrir los vaivenes del mercado: ayer desaparecen las 8 bit, hoy salen las nuevas consolas, mañana empezarán a salir menos juegos para Super y Mega Drive...; otros porque están calentando su mente a base de disfrutar con las maravillas que les ofrecen las nuevas consolas: aventuras gráficas, fútbol, lucha poligonal, rol de primera clase...; y otros muchos empeñados, con todo el derecho del mundo, en aferrarse a sus actuales consolas como a un clavo ardiendo.

Las compañías, mientras tanto, arden en deseos de demostrarnos que sus consolas son las mejores, las más baratas, las que más juegos ofrecen...Sus termómetros deben estar a punto de estallar, porque en nuestro país todavía les queda mucho hielo que fundir. Y eso sin contar que deben cumplir con la promesa de mantener en el candelero a las 16 bit hasta que les sea humanamente posible.

Y nosotros, en Hobby Consolas, intentamos no abrasarnos aguantando el tira y afloja de unos y otros, mientras caldeamos el ambiente porque creemos firmemente que esto va a seguir siendo un paraíso para todos los que buscamos un estallido de diversión.

Sólo espero que en este período estival, no llegue ninguna noticia con un nuevo retraso de N64 que suponga un bochorno para la propia Nintendo España, que la política de bajada de precios consiga que los usuarios no sufran una insolación cada vez que adquieren una nueva consola, y que tanto los que decidan permanecer con su actual consola como los que apuesten por un cambio generacional no acaben febriles.

A cambio prefiero soñar con el aire que dentro de poco van a despertar la velocidad de «Sonic» o las motos de «Manx TT», las refrescantes fases acuáticas de «Mario 64» o la original frescura de ese colega llamado «Crash Bandicoot». A ver si así me puedo quitar de encima este maldito calor.

Manuel del Campo

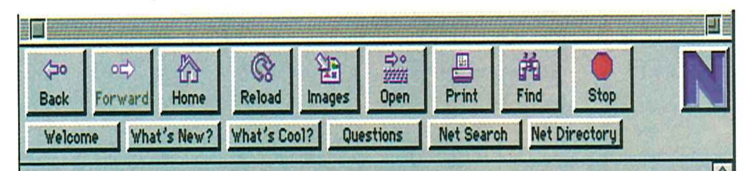
Off The Record

"Con toda probabilidad, en un año, el precio de estas consolas bajará a la mitad y estará al alcance de todo el mundo, pero no ocurrirá lo mismo con el PC"
Jose Angel Sanchez, Director General de Sega España en El País, hablando del futuro del sector.

"La razón de la bajada de precios de PlayStation es muy simple: queremos vender más consolas".
Phil Harrison, Director de Marketing de Sony Europa en una entrevista publicada este mes en HC.

"N64 es una máquina cara, los juegos son caros y la oferta de software no es muy amplia".
Phil Harrison, en la misma entrevista.

"Luis Enrique siempre me gana jugando a los video juegos"
Abelardo, jugador de la selección y del Barcelona, en una entrevista concedida a El Mundo, desde Inglaterra.



Internet online

«Street Fighter Alpha 2» podría llegar a Super Nes.

Fuentes cercanas a Nintendo aseguran que esta compañía ha llegado a un acuerdo con Capcom para adquirir los derechos del juego «Street Fighter Alpha 2», con el fin de realizar una versión para Super Nintendo. De momento en Nintendo, nadie ha confirmado ni desmentido esta información.

Primer vistazo a Mario 64 en Japón.

Desde principios de Junio, los aficionados japoneses podrán disfrutar del juego «Mario 64». Algunas tiendas de videojuegos pusieron a disposición de sus visitantes algunos "kioskos" con el juego en cuestión para deleite de los sorprendidos jugadores. Estos kioskos se situaron justo a lado de los stands de Saturn y PlayStation. Ante tal muestra hubo disparidad de opiniones. Para algunos se trataba del mejor juego que habían visto en su vida. Para otros, N64 no tendrá una amplia gama de juegos y además afirman que su precio será demasiado alto.

Konami confirma el lanzamiento de cinco títulos para N64.

La compañía japonesa Konami anunció recientemente que lanzará cinco títulos justo después de que N64 se ponga a la venta. De momento ha confirmado que uno de ellos será un juego de fútbol, probablemente una nueva versión de «ISS», otro juego de beisbol y un puzzle. De los otros dos no reveló ninguna información, aunque se rumorea que uno de ellos podría estar protagonizado por el famoso héroe japones Goemon.

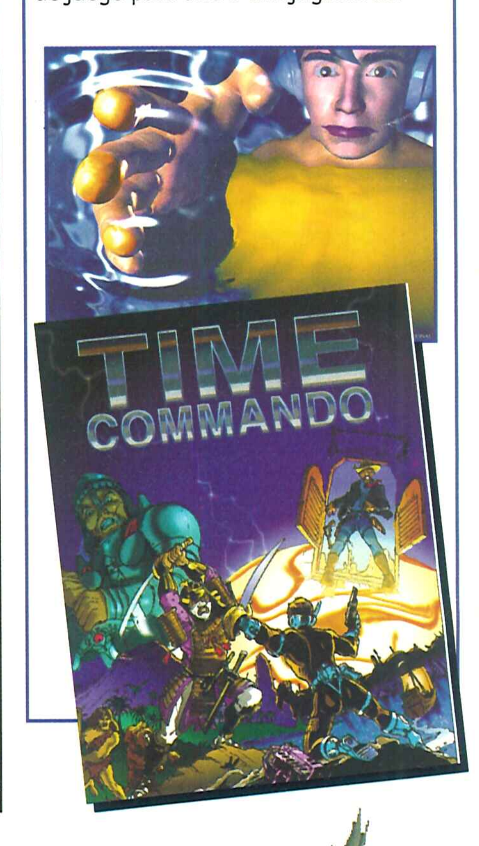
3DO "ficha" al equipo de programación New World Computing.

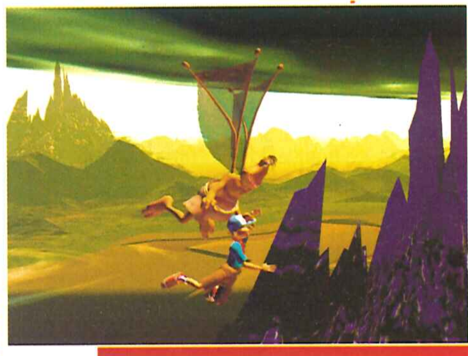
The 3DO Company reveló recientemente que ha llegado a un acuerdo con el grupo de programación New World Computing para que realicen juegos para su actual consola, aunque no se descarta que puedan trabajar en un futuro para el poderoso M2. Este equipo de programación saltó a la fama con la realización del juego «Might and Magic», un RPG aparecido, entre otras, en Super Nintendo.

La última maravilla de Electronic Arts

«Time Commando» en PlayStation

De la mano de Electronic Arts nos llegará este mes de septiembre un soberbio juego de acción que promete romper moldes en su género. «Time Commando» mostrará un planteamiento gráfico de gran calidad que flirtea con soltura con las tres dimensiones. Contará además con ocho niveles de acción y varios modos de juego para uno o dos jugadores.



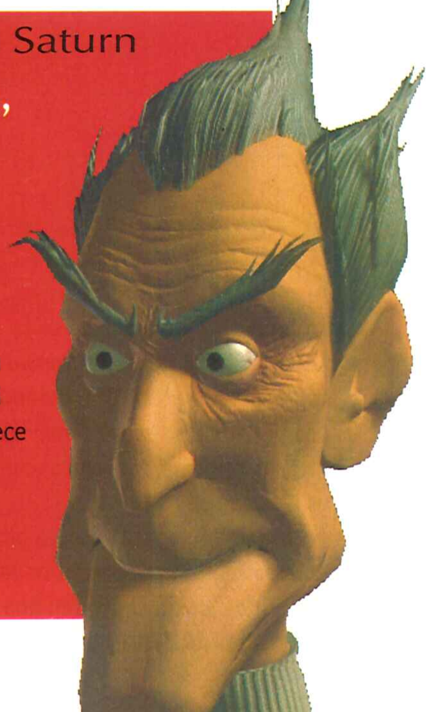




Sega se encargará de la versión Saturn

«Heart of Darkness», a punto de ver la luz

La versión Saturn del famoso «Heart of Darkness» de Amazing Studio ha pasado de las manos de Virgin a ser responsabilidad de Sega, quien ha anunciado su lanzamiento para la vuelta de vacaciones. La noticia no puede ser mejor, ya que los retrasados sufridos por este título (que también estará disponible para PlayStation) pueden contarse ya en años. Parece ser que la calidad gráfica del juego y la gran cantidad de animaciones renderizadas están provocando problemas de memoria, que en principio no variarán la intención inicial de tenerlo listo para antes de Navidad.



«Exhumed», algo más que un «Doom»
SATURN OLFATEA LA ACCIÓN

Después del verano, los circuitos de Saturn rebosarán de acción, sangre y disparos, gracias «Exhumed», lo último de BMG que será distribuido por Sega en España.

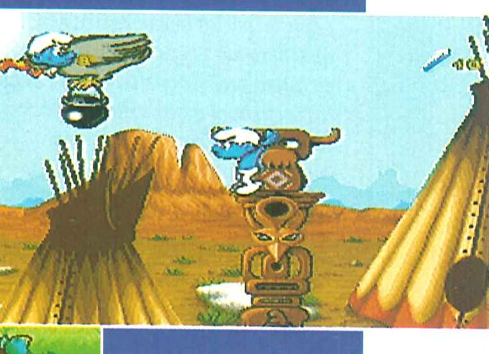
El juego sigue la linea marcada por el clásico «Doom» aunque sobre un entorno totalmente nuevo: el antiguo Egipto y las tumbas de sus grandes faraones. La mecánica de juego mezclará la aventura con la acción de manera que tendremos que cambiar de templo o tumba en función de los objetos y mensajes que hayamos encontrado. Dispondremos de un completo y curioso arsenal compuesto tanto de espadas y bastones mágicos como de lanzallamas, bombas y ametralladoras. Podremos saltar, apuntar arriba y abajo y hasta cambiar de perspectiva. Un juego muy prometedor que todavía tardará algunos meses en poder ser disfrutado por todos los amantes de la acción.



«Los Pitufos 2», atacan de nuevo
PLATAFORMAS AZULES PARA SUPER NINTENDO

Será en el mes de septiembre cuando los usuarios de Super Nintendo tengan ocasión de disfrutar de las nuevas aventuras de los "suspiritos azules". Siguiendo la costumbre, «Los Pitufos 2» ha sido programado por Infogrames y será distribuido en nuestro país por Nintendo. Gráficos coloristas y muchas plataformas son las principales características del un cartucho que, además, contará con los textos en pantalla en castellano.









«Street Fighter» sigue en la brecha: *Capcom ha anunciado la aparición de «Street Fighter Alpha» en Super Nintendo, con todas las características vistas en 32 bits, así como un «Street Fighter III», esta vez poligonal, para los arcades. Ya os seguiremos informando.*

Nintendo promociona sus productos con Pepsi: *«Toy Story» es el cartucho al que podrán jugar y que podrán ganar todos los que se pasen por los hipermercado en los que Nintendo y Pepsico han montados su carpas promocionales. La idea es que los compradores de productos Pepsico tenga ocasión de jugar con Super Nintendo y participar en el sorteo de diversos premios como camisetas, consolas y hasta una motocicleta. Para más información sobre fechas y centros comerciales de promoción podéis llamar al Club Nintendo: (91) 319 22 44.*

Bomberman llega a los 32 bits: *los simpáticos dinamiteros de Hudson Soft han pegado el salto a los 32 bits y para protagonizar un juego muy similar al de anteriores etapas, pero con la particularidad de permitir hasta ¡diez jugadores simultáneos! Además, acaba de ponerse a la venta en Japón una cuarta entrega de «Bomberman» para Super Nintendo.*

Los Power Rangers vuelven a Super Nintendo: *Protagonizando un juego de carreras de coches, los famosos Power Rangers están a punto de volver a Super Nintendo. El cartucho, de Bandai, claro, llevará el título de «Power Rangers Zeo: Battle Racers».*

Más Daytona para Saturn: *«Daytona USA Championship Circuit Edition» será el larguísimo título que lucirá la secuela del famoso arcade de velocidad de Saturn. Para asegurarse el éxito, Sega se ha esmerado en conseguir un mayor calidad gráfica y aumentar las vistas, los circuitos y las opciones.*

Clásicos para Super Nintendo: *Williams anunció en el reciente E3 la intención de poner a la venta para Super Nintendo una recopilación con cinco juegos tan veteranos como «Defender», «Defender II», «Robotron», «Joust» y «Sinistar». El título del cartucho será: «Arcade's Greatest Hits».*

Saturn regala un disco lleno de demos

PRUEBA TUS JUEGOS ANTES DE COMPRARLOS

Ya ha llegado el verano y con él las vacaciones. Es hora de descansar y de recibir la recompensa por el trabajo realizado en todo el año. Si has conseguido aprobar todo o te piensas dar una alegría con tu recién estrenada paga extra estás de enhorabuena. Comprarse una Saturn ahora tiene muchas ventajas. La primera la bajada de precio que os anunciamos el mes pasado, pero además Sega os entregará con esa flamante consola un disco lleno de demos para que puedas elegir tu próximo juego con las ideas bien claras. "Golden Axe. The Duel", "Sega Rally", "Euro 96", "Virtua Fighter 2", "Baku Baku Animal" y "Panzer Dragoon 2" os están esperando. ¡Ah!, que ya tienes tu consola desde hace tiempo... pues tampoco te preocupes. Si has mandado tu tarjeta de registro tendrás tu disco tan pronto como Correos te lo lleve a casa.







Nintendo reedita sus clásicos de Game Boy

PEQUEÑOS JUEGOS A UN GRAN PRECIO.

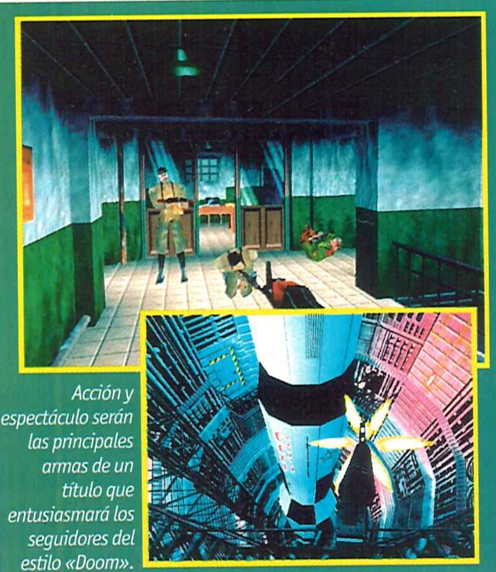
Bajo en nombre de Nintendo Classics, Nintendo va a relanzar 5 títulos de Game Boy seleccionados por su calidad y por el estatus de clásicos que han alcanzado por derecho propio.

Los cinco juegos elegidos son «Super Mario Land», «Super Mario Land 2», «Wario Land», «Donkey Kong» y «Tetris».

Sólo en España Nintendo ha vendido de estos títulos 335.000 unidades, un dato que sin duda avala su calidad.

El precio de los juegos será un 40% más barato lo que supone que, según comercios, oscilen del las 3.490 a las 4.490 pesetas. Una oportunidad única.





Acción y espectáculo serán las principales armas de un título que entusiasmará los seguidores del estilo «Doom».

«GoldenEye», con licencia para asombrar

JAMES BOND DE 64 BITS

La nueva aventura de James Bond en el cine ya tiene un referente de calidad en videojuegos. Se trata, como ya sabréis, de la versión de 64 bits de «GoldenEye» para Nintendo 64. El juego iba a ser presentado durante el E3 de Los Angeles, aunque al final en la Feria no se vieron más imágenes que las diapositivas. Eso sí, hacen presagiar uno de los mejores shoot'em up en perspectiva subjetiva del momento. «GoldenEye» recreará el film hasta sus últimas consecuencias buscando acción y espectacularidad por encima de todo.

Llegan las aventuras de "Última generación"

SATURN TENDRÁ SU PROPIO "STORY OF THOR"





Los amantes de las aventuras quizá recuerden con agrado un título de Mega Drive aparecido no hace mucho tiempo cuyo protagonista se llamaba Alí. Si claro, nos estamos refiriendo al "Story of Thor" que tantos buenos ratos nos dió a todos.

Pues bien, resulta que la Saturn ya tiene prácticamente preparada una versión propia de este alucinante juego que nos llegará este otoño y que aportará numerosas mejoras al original de 16 bits. La más evidente será la estética pero no será esta la única, para empezar habrá un argumento nuevo con nuevos retos, nuevos enemigos y nuevos espíritus que darán al protagonista habilidades inéditas hasta ahora. Recordad que hasta los meses de octubre o noviembre no habrá nada definitivo, incluso es posible que cambie de título.

Controla tu Saturn a distancia

NUEVOS PAD INFRARROJOS PARA SATURN

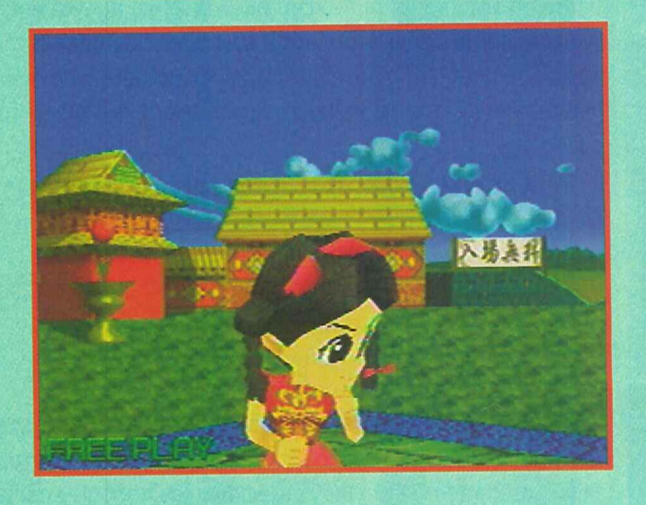
Sega pondrá pronto a la venta un nuevo sistema de mandos de control a distancia compuesto por un receptor de infrarrojos y dos pads. Los mandos serán muy parecido a los normales de Saturn salvo que en su interior contendrán dos pilas de 1,5 voltios y un interruptor para seleccionar 1º ó 2º jugador. Lo más curioso de este sistema sin inalámbrico es la colocación del receptor. El pequeño aparato encargado de recibir las órdenes del pad se enchufa en los puertos de los mandos y no necesita cables ni pilas. Además, la señal llega sin ningún problema y a una distancia más que considerable. El precio de este sistema (dos pads incluidos) será de unas 8.000 pts.



LOS «VIRTUA FIGHTER KIDS» también se pelearán en Saturn



¿Os suenan sus caras, verdad? Pero al mismo tiempo, os resultan un tanto sorprendentes. Claro, son los fornidos luchadores de «Virtua Fighter» convertidos en inofensivos benjamines. Bueno, lo de inofensivos es un decir, porque aquí también se zurran de lo lindo. AM#2 ya está trabajando en la versión para Saturn de este divertido juego, que llegará en breve a los salones arcade de nuestro país.





El bueno de Akira ya no será el tipo duro que machacaba a sus rivales en el torneo «Virtua Fighter». Ahora se ha convertido en un tierno infante con cara de travieso, dispuesto ha hacernoslo pasar en grande.

Ya os hablamos de él hace unos meses, cuando fue presentado por Sega en el pasado **AOU Show de Tokyo**, junto a otro sorprendente título, «Sega Sonic Fighting». Entonces ya os advertimos que su conversión a **Saturn** era algo más que un rumor...

Pues bien, cuando el juego lleva ya un tiempo deleitando a los jugadores nipones, ya está confirmado que **el mismísimo departamento AM#2 está trabajando en su conversión para Saturn**, y para muestra aquí tenéis las primeras imágenes de esta versión llegadas directamente desde **Japón**.

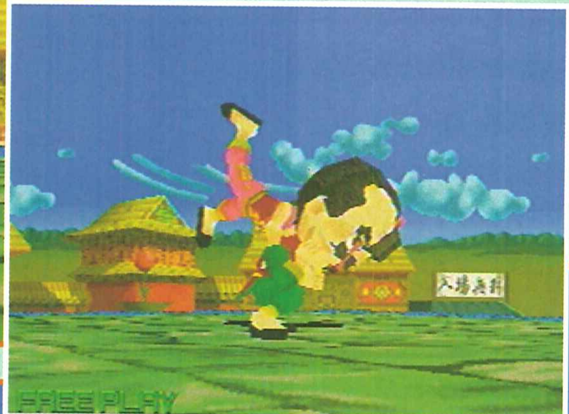
Seguro que os estaréis preguntando como puede ser que **Sega** haya decidido realizar esta conversión en un plazo de tiempo tan corto. La razón es muy sencilla: **«Virtua Fighter Kids»** fue programado para la **placa ST-V de Sega**, cuya arquitectura es muy similar a la de Saturn, y además se utilizaron unas herramientas similares a las que habitualmente se usan para programar los juegos de esta consola. De este modo, **la conversión se presenta mucho más sencilla** que las de los juegos que provienen, por ejemplo, del Model 2, como «Sega Rally» o «Fighting Vipers». Lo cual nos lleva a pensar que **Sega** ya tenía previsto su lanzamiento doméstico en el momento en el que se decidió programar la versión original.

Como ya os hemos contado en más de una ocasión, la **placa ST-V** no alcanza la capacidad del Model 2, sobre todo en lo referente a la utilización de polígonos, pero suple esa desventaja con el **uso indiscriminado de texturas**, con resultados más que sorprendentes. Un claro ejemplo de sus posibilidades lo pudimos ver precisamente en **«Virtua Fighter Remix»** otro juego realizado casi simultáneamente para la **ST-V** y para Saturn.

En cuanto al juego, ya os contamos que se trata de una **versión cómica y un tanto desdramatizada** del famoso torneo poligonal, en el que su elemento más destacable es el infantil aspecto de los luchadores. Todos los repertorios de golpes y llaves se mantienen idénticos al original, pero si que se han incluido **algunas sorpresas** de las que ya os hablaremos más adelante. Hasta entonces, disfrutad con estas pantallas.

Todos los luchadores contarán con un repertorio de movimientos idéntico al de las anteriores versiones, de modo que los jugadores no tengan que aprenderse nuevas combinaciones de botones, aunque no se descartan sorpresas en este sentido.



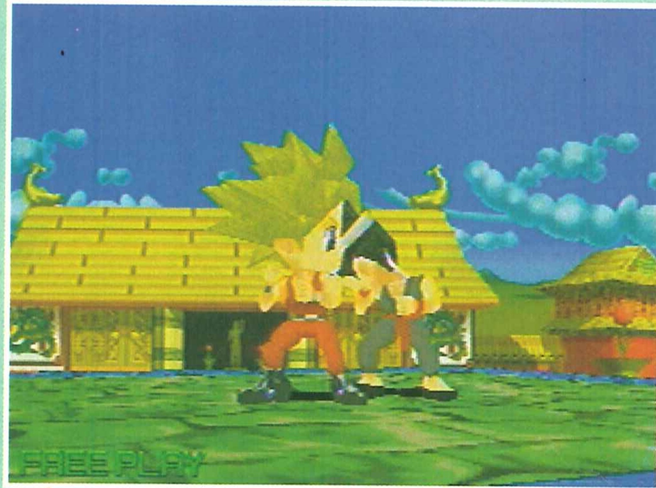


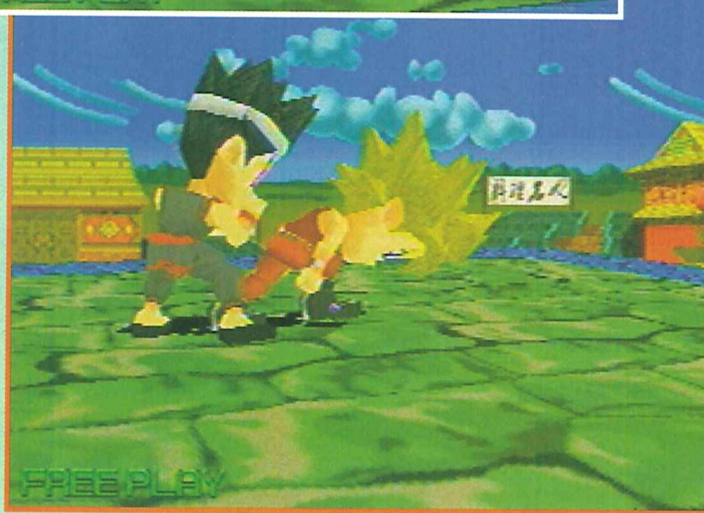


El aspecto físico de los luchadores en «VF Kids» no esconde su influencia de los mangas japoneses. El aspecto cómico o los enormes ojos no dejan lugar a dudas.



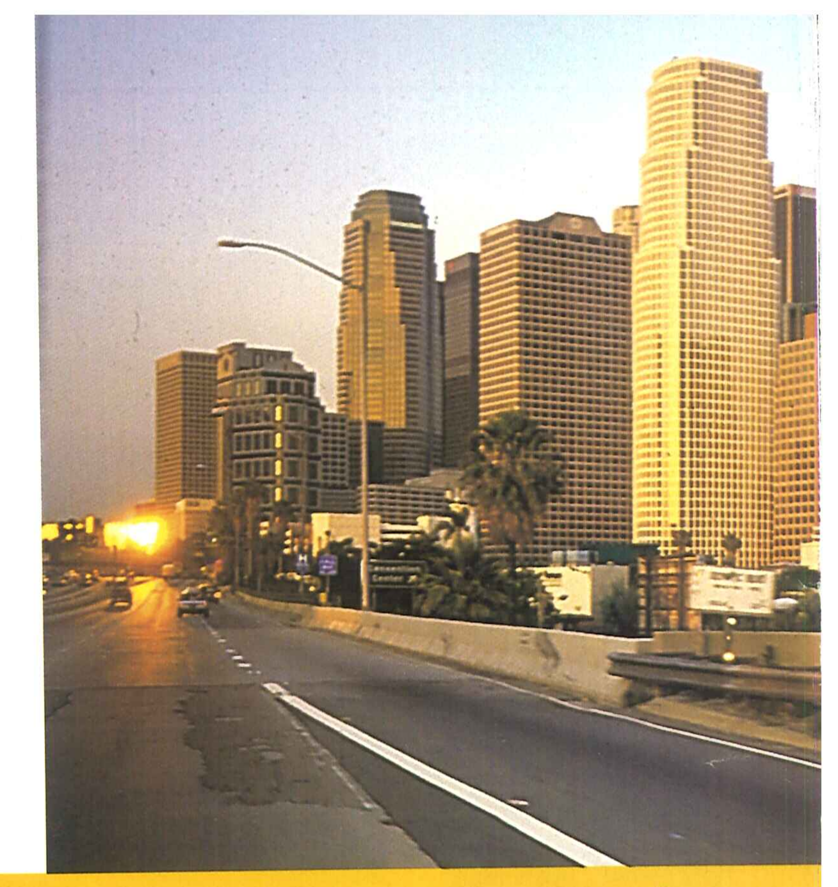
La placa ST-V ha permitido que la conversión para Saturn sea mucho más sencilla que si el juego hubiera llegado del Model 2. Es el gran secreto de Sega para conseguir conversiones rápidas y fieles al original.







Entre los días 16 y 18 de mayo se celebró en Los Angeles una nueva edición del Electronic Entertainment Expo (E3), la feria de videojuegos más importante del mundo. El Convention Center de la ciudad californiana acogió en sus 5 gigantescos pabellones a un número record de compañías, quienes mostraron orgullosas a los miles de profesionales que allí se dieron cita todas las novedades que irán lanzando a lo largo de este año. Si os apetece podéis acompañarnos a dar una largo paseo por esta feria y descubrir con nosotros los planes de las principales firmas del mundo de los videojuegos.



Espectáculo, Entretenimiento, Emoción: el E3 americano

LOS ÁNGELES NOS TRAJERON LOS

volvió a responder a las espectativas

MEJORES VIDEOJUEGOS



Todo lo que rodea al E3 es impresionante: la ciudad que lo alberga, -Los Angeles-, el propio centro de convenciones, el número de compañías asistentes, los juegos que allí se muestran y hasta las chicas que, ataviadas con los más atractivos bikinis, invitan a los miles de asistentes a acercarse a sus stands.

Con tantas cosas llamando la atención, resulta un poco complicado digerir esta feria. Pero ahora, una vez que se nos ha pasado la emoción y hemos podido ordenar en nuestro cerebro todas las maravillas que allí pudimos ver, es el momento de contaros cuáles fueron los acontecimientos que nos dejaron una mayor impresión.

A lo largo de este amplio reportaje podréis conocer una a una todas las novedades que allí se presentaron, pero antes de pasar a analizarlas nos gustaría comentaros un detalle: que las tres grandes, Nintendo, Sony y Sega sacaron toda su artillería y dejaron muy claro por qué son los reyes del videojuego: Nintendo se marcó un despliegue impresionante para presentar su nueva máquina de 64 bits, Sega planteó un contrataque con impresionantes títulos tanto para Saturn como para Mega Drive, y Sony, entre muchas otras novedades, presentó en sociedad a Crash Bandicoot, un bichejo súper simpático que nace con la intención de convertirse en mascota de la flamante PlayStation.

Pero no os adelantamos nada más. Si queréis enteraros de las maravillas que nos esperan para este año, no tenéis más que pasar la página...

NINTENDO

Apostando por el futuro

La estrella fue Nintendo 64

A **Nintendo** le sobró con su flamante **N64** para acaparar la atención de todos los visitantes. Tanto es así que un título como **«Donkey Kong Country 3»** para **Super Nintendo,** -que en otro momento habría podido romper-, quedó bastante eclipsado. Todos los ojos de quienes visitamos el stand de la **Gran N** se dirigieron a la máquina de 64 bits y ni siquiera la **Pocket Boy** consiguió distraer a los asistentes. Y es que **Mario 64** nos tenía a todos absortos...



Cada día más cerca

*El **30 de septiembre,** la nueva **Nintendo 64** estará en el mercado americano. A partir de este día los yanquees podrán empezar a disfrutar de algunas de las maravillas que se presentaron en el show.*

*Con respecto a la máquina, poco hay que no hayamos dicho ya. Las únicas novedades fueron la presentación del diseño definitivo de la caja, el anuncio oficial del precio en USA **(249,95$)** y que se volvieron a mostrar los mandos de control con su variado colorido.*

Super Mario 64, todo lo que esperabas y un poco más

*Fue la sensación, nos sorprendió y alucinó. Ninguno otro juego aprovecha igual las capacidades de **N64.** Tantas son las posibilidades y habilidades del orondo fontanero que el complejo mando de la consola parece quedarse pequeño para controlarle.*

Seguro que el juego es de los que duran, y no sólo por sus 15 mundos, sino también por el tiempo que habrá que dedicarle a aprender a jugar. Impresionante.

Blast Corps, creando para destruir



*La idea de este juego de **Rare** es muy, muy original. Tanto como controlar un equipo de demolición-construcción que tiene que limpiar el camino de un camión que va cargado con los explosivos suficientes como para volar una ciudad entera. Si queremos evitarlo tendremos que realizar la tarea adecuada para cada situación: destruir para evitar colisiones o construir para que el convoy pueda seguir su camino.*

Waverace 64

carreras sobre el agua



*Si te encuentras con un juego diferente, fresco, sorprendente, es posible que detrás esté el genio **Miyamoto**. Su última locura es un simulador de carreras... acuáticas. Uno o dos jugadores podrán verse las caras mientras pilotan, en diferentes modos de juego, estos velocísimos vehículos que compiten sobre el agua.*

STARFOX 64

Combates estelares

Argonaut pondrá en **N64** un juego casi idéntico al que nos asombró en **Super Nintendo**. Idéntico en filosofía e hilo argumental, claro.

Lo demás lo pone la consola en forma de enormes enemigos en tres dimensiones, suavísimos giros de 360º, impresionantes juegos de texturas y luces... en definitiva, un despliegue gráfico a la altura de **Fox McCloud.**





Super Mario Kart R, la cuestión es divertirse

*Este título en su primera versión para **Super Nintendo** fue uno de los juegos de coches más aclamados de todos los tiempos, sobre todo gracias a su endiablada jugabilidad y a sus increíbles posibilidades de diversión, virtudes que, por supuesto, va a mantener intactas la versión para **Nintendo 64**. Uno de los aspectos más interesantes de este juego será la devastadora opción de cuatro jugadores simultáneos a pantalla partida. Gráficamente, al no tener que esforzarse en el entorno, el juego mostrará personajes totalmente renderizados.*



Kirby's Ride aprender a surfear

*Este título para **N64** es un lavado de cara de **«Kirby´s Bowl»**. En esta ocasión el panzudo Kirby debe mostrar hasta qué extremo llega su habilidad manejando una especie de monopatín para esquivar todo tipo de obstáculos y explotar, al tiempo, las posibilidades del **"stick" digital de N64**. El juego permitirá la participación de tres jugadores simultáneos.*



Body Harvest, rebelión alienígena

*La única manera de evitar que hambrientos insectos gigantes se almuercen a los habitantes de la Tierra es destruirlos, aunque eso suponga viajar en el tiempo y usar como vehículos de guerra cualquier cosa capaz de rodar. Vamos, que nos tocará demostrar en **N64** lo diestros que somos con los "shoot'em up" poligonales.*

Shadow of the Empire asalto a la fuerza



***Lucas Arts** todavía tiene que afinar bastante su version **64 bits** de «La Guerra de las Galaxias». El juego está aún muy verde, aunque ya empieza a mostrar gran parte de sus encantos tanto gráficos (entornos poligonales en 3D, mapeados de texturas..) como jugables.*

Pocket Game Boy, menor tamaño para un gorila más grande

*A pesar de que no hubo muchos lanzamientos para Game Boy, sí se produjeron dos novedades interesantes. Por un lado, la presentación de **Pocket Game Boy,** que es una versión más manejable y reducida de la portátil de Nintendo: un 30% menos tanto de altura como de grosor pero con la pantalla del mismo tamaño. El otro cañonazo fue **«Donkey Kong Land 2»** que se presentó como una versión idéntica, pero sin color, del título para Super Nintendo. El juego tiene todo el aspecto de batir el record de ventas fijado por la primera parte. Y es que el estreno de la pequeña Dixie en un cartucho portátil de cuatro megas bien lo merece.*







Killer Instinct 64, la lucha vuelve a cambiar

*Es algo así como un "remix" del nuevo **«Killer Instintc»** que vimos en el Shoshinkai. Un nuevo look gráfico, en el que las cámaras y los zooms han aportado la tridimesnionalidad perfecta, y un aspecto más robusto de los renderizados personajes parecen ser sus mejoras más llamativas. Claro que a la hora de jugar en **N64** será posible ejecutar nuevos y más demoledores combos.*

«DONKEY KONG COUNTRY 3» el salvavidas de Super Nintendo

*Si descontamos títulos más que oídos ya como **«Super Mario RPG»**, **«Kirby Superstar»** o **«Tetris Attack»** (antes «Panel de Pong»), nos encontramos con que **Super Nintendo** sólo presentó una novedad en la feria. Eso sí, un título de solera. Se trata, como ya sabréis, del regreso del famoso Donkey Kong que con un 3 al lado y con el subtítulo de **«Dixie Kong's Double Trouble»** se prepara para alegrarnos otras navidades.*

Básicamente mantiene la línea de las anteriores entregas, aunque con las incorporaciones de rigor en forma de nuevo protagonista (enorme gorila llamado Kiddy), nuevos amigos y un nuevo malo-malísimo (el jefe de los Kremlings Kaos). La calidad gráfica se ha incrementado y se han añadido localizaciones totalmente distintas.



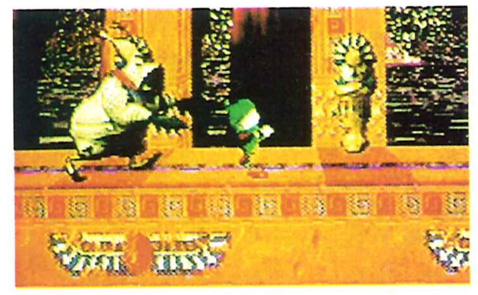
Sega se afianza en Saturn

Los arcades y Sonic, sus grandes bazas

El regreso de **Sonic** en plan estrella, la bajada de precios de **Saturn** y su pack de conexión a **Internet**, el anuncio de **«Virtua Fighter»** para **Mega Drive**, la conversión de las últimas **recreativas** a **Saturn**... El stand de **Sega** fue un auténtico hervidero de noticias (aunque no de todas nos proporcionaron imágenes) y de interesantes anuncios.

Sin duda, **Sega** está poniendo toda la carne en el asador.

Bug Too, los insectos al poder





*Después de haber revolucionado las plataformas, **Bug** repite en **Saturn** con un mundo tridimensional con efectos más hilarantes, extraños y mareantes que en la primera parte. En esta ocasión se traerá dos amigos, Jazzy Bug y Limace Dog que resultarán ser el complemento ideal del simpatiquísimo Bug.*

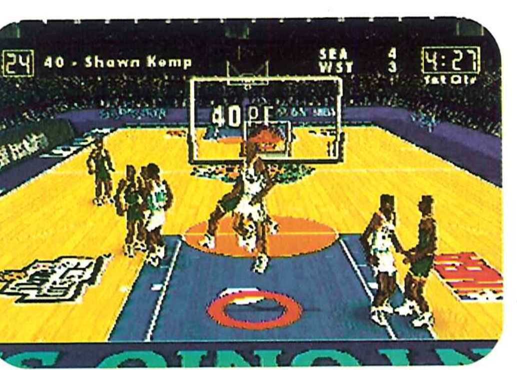
Sonic X-Treme, viene a darle su bendición a Saturn



*Por fin ha llegado a **Saturn** la incombustible mascota de Sega. Sus miles de fans estarán contentos de poder disfrutar con su ídolo bajo el potente prisma tridimensional que le ofrecen los 32 bits de Saturn.*

*Más veloz, con nuevos ataques y posibilidades, en realidad **Sonic** sigue siendo el mismo de siempre, aunque moverle por un universo en 3D resultará mucho más divertido -y difícil-, que nunca.*

NBA Action
pasión por el basket



***Saturn** ya echaba en falta un buen simulador de basket. En este caso, y como es habitual, las estrellas son los jugadores de la NBA. El juego ofrecerá la oportunidad de participar en ligas, play-offs, amistosos... y dispondrá de cuatro cámaras diferentes y espectaculares repeticiones. Gráficamente rivalizará con las retransmisiones de la tele.*



Fighting Vipers





Virtua Fighter Kids



Los mejores arcades son para Saturn

Juegos como «Manx TT», «Virtua Cop 2», «Virtua Kids» y «Fighting Vipers» ya tienen asegurado un hueco en el plan de lanzamientos de Saturn. Incluso «Virtua Fighters 3», con todo lo que conlleva gráficamente, fue mencionado por Sega como uno de cracks de Saturn para el año que viene.

Sin duda, estas salvajes conversiones de los arcades más atractivos y espectaculares del año son el valor más seguro con el que Sega podía ofrecer a su 32 bits.





periféricos del futuro

El futuro marcado por la realidad virtual y las autopistas de la información ha empujado a los chicos de Sega a poner a su 32 bits corriendo en paralelo con los tiempos.

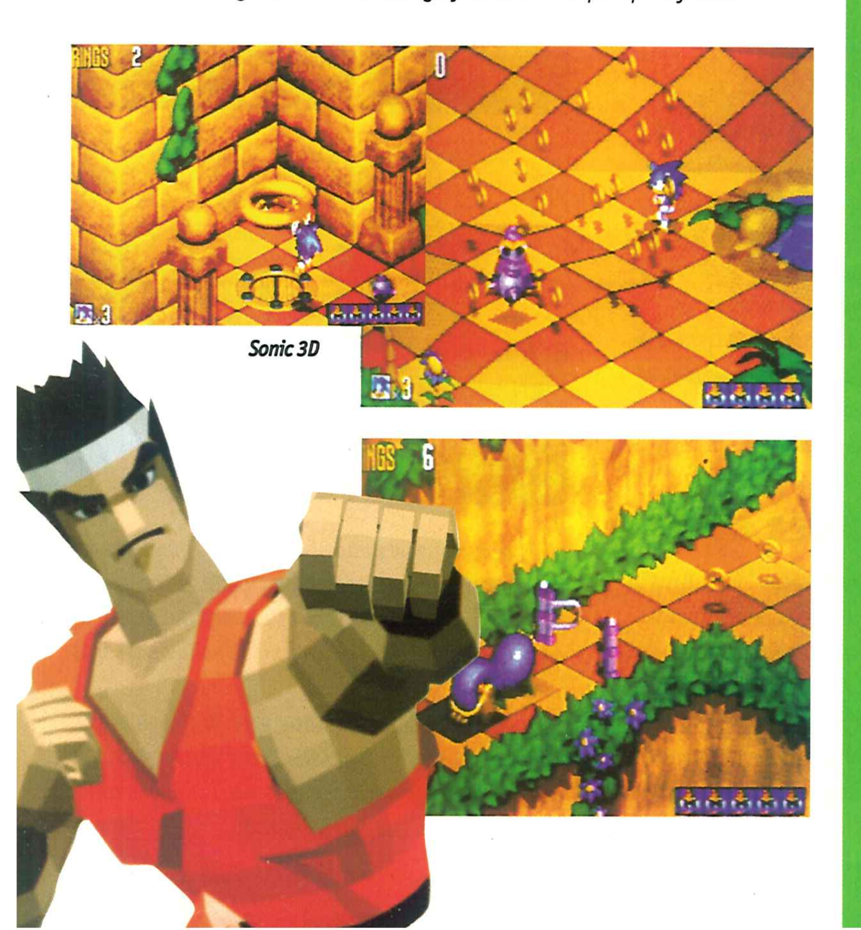
Así, los juegos tridimensionales del corte «Nights» y «Sonic Xtreme» piden a gritos un stick que permita dominar plenamente las 3D y eso sin perder las prestaciones del pad tradicional. Otro de los inevitables servicios unidos al futuro es la conexión a Internet, mediante el módem especial "Saturn Net Link".

MEGA DRIVE dió mucha guerra

*Lo más importante fue sin duda el anuncio y presentación del nuevo **Sonic. «Sonic Blast»** o **«Sonic 3D»** (aún no está decidido) sorprendió por su cambio radical de estética. El juego está basado en una perspectiva isométrica semejante a la vista en **«Sonic Labyrinth»** aunque mucho más compleja y manteniendo la idea fundamental de la saga Sonic y con animación del personaje soberbia. Sus catorce niveles con siete enemigos finales garantizan la diversión.*

*No menos bombazo fue al anuncio de un futuro **«Virtua Fighter»** para **Mega Drive.** Eso sí, no se mostró ni una sola imagen ni se dio demasiada información.*

*El tercero en discordia fue **«Vectorman 2»** que se destapó como una continuación con pocas variaciones de la preciosista primera parte. Las renderizaciones siguen siendo la base gráfica de este atípico plataformas..*



Sonic 3D

ELECTRONIC ARTS

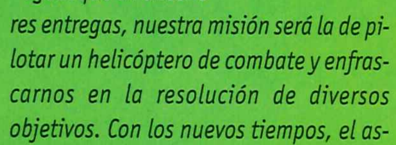
Pasión por el deporte

Repitiendo las viejas fórmulas

Los carteles con el **97** se repartían por todo el stand de **EA**, cuando en realidad sólo la versión exhibida de **«PGA»** se correspondía con la fecha. Era como si quisieran que no nos olvidáramos de que toda la serie deportiva tiene prevista una versión para el año próximo.

La gran atracción del stand fue **Mario Andretti** y su bólido, instalados allí para promocionar su juego.

Soviet Strike, más allá de la jungla y del desierto

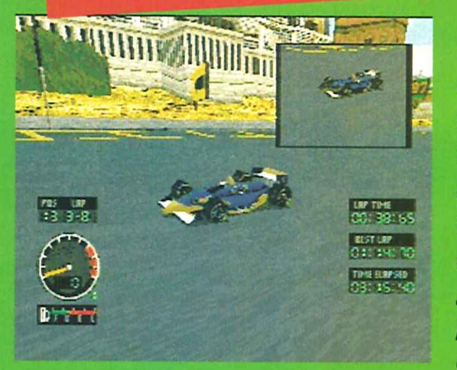




*Será **PlayStation** la primera en recibir el último título de famosa saga **«Strike»** de **Electronic Arts.***

Igual que en anteriores entregas, nuestra misión será la de pilotar un helicóptero de combate y enfrascarnos en la resolución de diversos objetivos. Con los nuevos tiempos, el aspecto gráfico del juego ha mejorado notablemente. Por ejemplo, el terreno está modelado en tres dimensiones usando mapas topográficos reales como base para las renderizaciones y texturas.

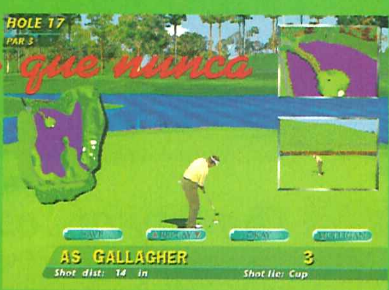
ANDRETTI RACING 97



*Este simulador ofrecerá dos tipos de carreras: la emoción y acción de los Stock (tipo Daytona) y la estrategia de la los circuitos Indy Car. Tendrá 16 circuitos a elegir y durante la carrera podremos recibir consejos de la familia Andretti. ¿Qué os parece poco? pues pensad en cuatro **PlayStations** compitiendo simultáneamente.*

PGA Tour Golf 97

más «abierto» que nunca





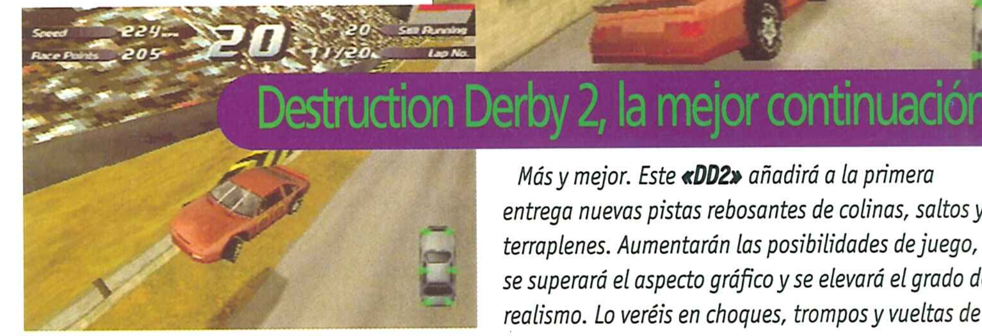
*La serie «PGA Tour Golf» aglutina los mejores simuladores de golf de todos los tiempos y lógicamente, no quiere llegar tarde a la cita del 97. Notablemente mejorado, **«PGA Tour 97»** aparecerá para **Saturn** y **PlaySation** mostrando, entre otras novedades, una vista previa del golpe en tiempo real, un nuevo estilo televisivo de seguimiento y nuevos exclusivos circuitos. Más y mejor golf.*

PSYGNOSIS

Cantidad y Calidad

Su objetivo sigue siendo PlayStation

Mientras se escuchan con insistencia los rumores que hablan de una separación entre **Sony** y **Psygnosis**, la compañía de Liverpool continúa su imparable ascenso hacia las primeras posiciones del software mundial prestando un apoyo incondicional a su mimada PlayStation. De hecho, casi todos los títulos presentados por Psygnosis tenían como objetivo final la consola de Sony. Además de sonoras segundas partes, la compañía de **«Destruction Derby»** mostró títulos tan novedosos y originales como atractivos técnicamente. Descúbrelos.



Destruction Derby 2, la mejor continuación

*Más y mejor. Este **«DD2»** añadirá a la primera entrega nuevas pistas rebosantes de colinas, saltos y terraplenes. Aumentarán las posibilidades de juego, se superará el aspecto gráfico y se elevará el grado de realismo. Lo veréis en choques, trompos y vueltas de campana. Los coches exhibirán sus cromados retorcidos y las piezas, arrancadas de cuajo, saldrán volando hacia cualquier parte.*

En el apartado de opciones anotad que podremos construir nuestro propio bólido y, cómo no, rodar una película de la competición. Todo un espectáculo.

Wipeout 2097

más y más velocidad

*Tras el arrollador éxito de **«Wipeout»**, un juego que marcó un estilo y una época, Psygnosis repite fórmulas con una segunda parte en la que todos los esfuerzos se han concentrado en mejorar los aspectos técnicos de la primera versión. Habrá más y nuevas pistas, 12 vehículos simultáneos en carrera, dos jugadores con "link cable", un nuevo arsenal, boxes... Unidle a todo esto una mayor sensación de velocidad y una suavidad que ya se adivinaba en la primera parte y tendremos un juego que seguro que dará mucho que hablar.*





TENKA, la acción en su máximo nivel



*Perspectiva en primera persona y mucha acción en 3D son las premisas sobre las que se asentará una de las producciones más ambiciosas que jamás veréis en PlayStation. **«Tenka»** utilizará escenarios tridimensionales en tiempo real y presentará un despliegue increíble de efectos visuales. Docenas de enemigos generados exclusivamente por polígonos, una historia con cientos de acertijos y un protagonista capaz de desarrollar infinidad de acciones y manejar un arsenal inacabable se encargarán de hacer irresistible el juego.*

Lomax in Lemmingland

del puzzle a las plataformas





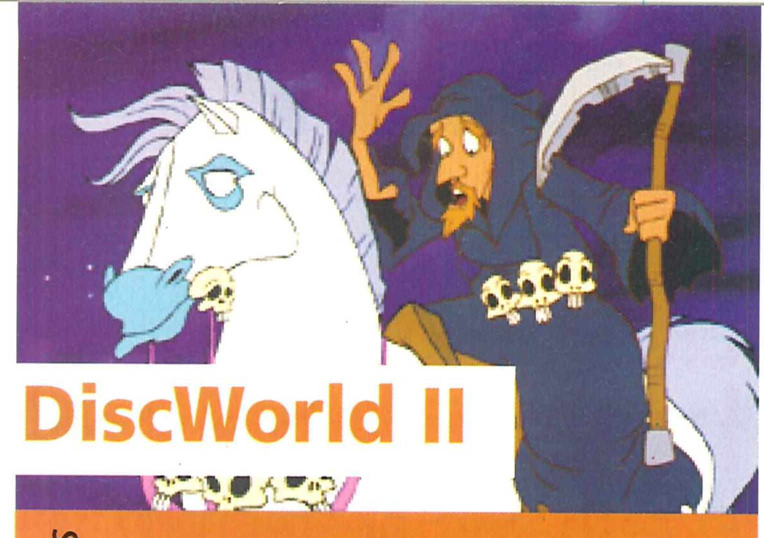
*Los Lemmings pegarán el salto de los puzzles a las plataformas en **«Lomax in Lemingland»**, un compacto simpático y colorista en el que se combinará la resolución de problemas de lógica con las habilidades más simples.*

El juego mostrará un entono con múltiples planos de scroll, elementos tridimensionales y perfectos zooms que crearán un ambiente gráfico ideal para una aventurilla tan simpática como divertida.

The City of Lost Children, una aventura de cine



*La película **"La Ciudad de los Niños Perdidos"** ha servido de inspiración para diseñar una aventura llena de acertijos y adivinanzas. El juego nos llevará a un mundo a lo Oliver Twist, creado sobre gráficos renderizados y habitado por personajes en tres dimensiones de gran complejidad y precisión. El equipo que realizó el filme ha colaborado en el desarrollo de un juego que ha requerido más de 100 escenarios prerenderizados y maquetas 3D de más de 20 personajes diferentes.*



DiscWorld II

¡Oh, no! más misterios

*El mismo estilo de dibujo animado, el mismo sentido del humor y la misma endiablada dificultad a la hora de elaborar complicados juegos de lógica se han dado cita en la segunda parte de **«DiscWorld»**, la magistral aventura gráfica.*

*Diseñada por **Perfect Entertainment**, esta segunda entrega recupera al mago Ricewind para enfrentarle a un juego con más de 20.000 escenas, full-screen y efectos cinemáticos.*

ATHANOR

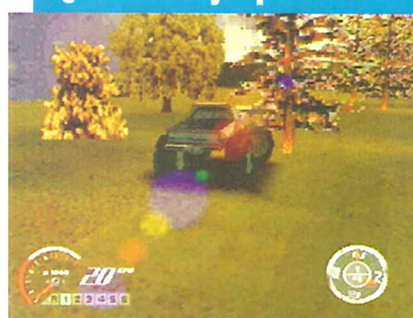
¿real o virtual?



Sobre más de 200 escenarios generados en tiempo real se desarrollará una aventura gráfica que nos obligará a desentrañar los misterios que oculta el universo virtual de Athanor. Este mundo artificial fue creado como una forma de entretenimiento basado en la lucha contra criaturas mitológicas. Pero Athanor ha resultado letal y sólo nosotros podremos descubrir los vínculos que unen lo virtual y lo real. Total, que deberemos hablar e interactuar con numerosos personajes 3D increíblemente detallados.

Monster Truck Rally

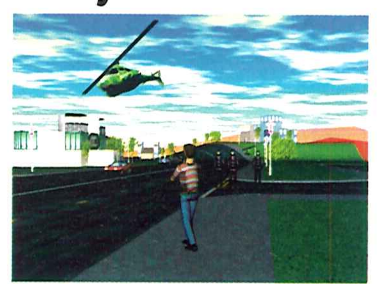
¿Más salvaje que «DD»?



Desarrollado por los creadores de «Destruction Derby», en este juego pilotaremos vehículos 4X4 que se enfrentan en diversas competiciones, incluyendo hasta un rally de resistencia. Asombrosos efectos visuales, entornos 3D texturados, y cambios de clima completarán un juego que nos hará olvidar «DD».

The Fallen

La ley del más fuerte



Con los Señores o los Caídos. Elige uno de los bandos de esta peculiar guerra y disponte a recorrer los Estados Unidos de punta a punta con el objetivo de detener el caos.

Armado hasta los dientes, lucharás cuerpo a cuerpo, o sobre ruedas, contra el batallón que te saldrá al paso. Y todo, entre renderizaciones y texturas magistrales sin parar.

THQ

Y sus versiones portátiles

Grandes nombres, pequeños juegos

THQ sigue caracterizándose por versionar para portátil todo lo que triunfa en 16 bits. **«Urban Strike»** para Game Boy y Game Gear, **«Pocahontas»**, **«Toy Story»**... Claro que también fue de las pocas compañías que mostró algo de producto para **Super** y **Mega Drive.**

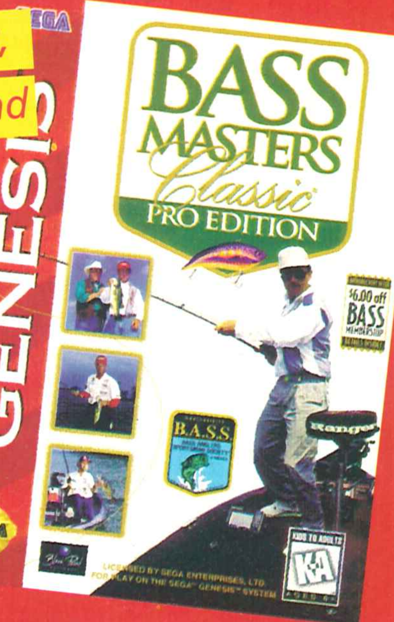
IN THE HUNT

shoot'em up bajo el mar



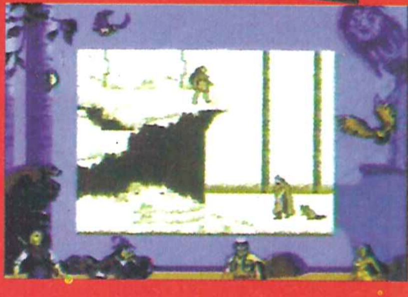
*La idea es la misma que la de un "mata-mata" tradicional sólo que en lugar de manejar una nave espacial tendremos que controlar un submarino. Además de docenas de armas y seis niveles de juego, este arcade para **PlayStation** contará con la siempre divertida opción para dos jugadores simultáneos.*

Bass Masters Classic, a modo de curiosidad



*Las posibilidades de que este título llegue a Europa son escasísimas, pero nos ha parecido tan curioso que por lo menos hemos decidido mencionarlo. Se trata de la segunda entrega de un simulador de pesca para **Mega Drive** y **Super Nintendo** que ha batido récords de ventas en USA en su versión **PC**. ¿Dispuestos a pescar truchas renderizadas? Pues hala.*





Pocahontas ya es portátil

*Los 16 niveles del juego pretenderán hacer revivir a los usuarios de **Game Boy** la aventura que ya vimos en la película, manejando a la emblemática princesa india. Como es habitual en los títulos firmados por **Disney**, el juego será un plataformas donde primará la animación de los protagonistas.*

UBI SOFT

Confiando en lo de siempre

Está claro que Ubi Soft no quiere sorpresas y ha apostado por dos de los títulos que más éxitos le han acarreado de siempre: «Rayman» y «Street Racer»

RAYMAN II, el regreso más esperado



«Rayman» se convirtió en uno de los mejores juegos de plataformas para 32 bits gracias a su simpatía, divertida mecánica y un mundo enorme lleno de color, magia y sorpresas. Vamos, básicamente lo que ahora ofrece en esta segunda parte sólo que aumentado y mejorado.

Disfrutaremos de más animaciones y habilidades, nuevos mundos y, como elemento más innovador, la posibilidad de saltar a un segundo plano de scroll.

STREET RACER DELUXE, más velocidad, más diversión



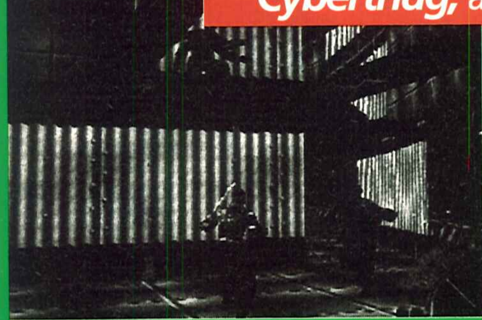
Vivid Image *ha vuelto a dar vida a los hilarantes personajes de* ***«Street Racer»****. Esta vez en* ***PlayStation*** *y* ***Saturn****, todos ellos disfrutarán de un juego donde la velocidad, efectos gráficos o el entorno 3D terminarán siendo menos importantes que el intentar sacudirse al rival de encima. ¿Os lo imagináis con ocho jugadores simultáneos?*

MGM INTERACTIVE

Del cine al videojuego

A pesar de que la programación de MGM incluía sobre todo juegos para PC, los americanos abrieron un huequecito para presentarnos sus proyectos en PlayStation. Vamos con ellos.

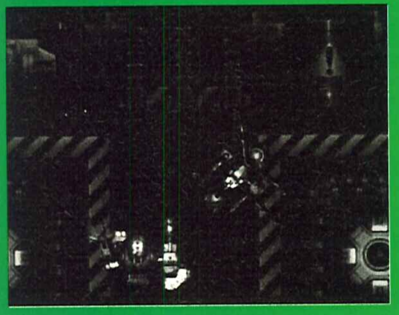
Cyberthug, acción, aventuras y 3D



«Cyberthug» es un juego de acción en 3D que combinará un desarrollo aventurero con un impresionante aspecto gráfico, basado en la renderización y las técnicas de captura de movimiento.

La perspectiva, casi subjetiva, nos permitirá sumergirnos de lleno en sus 10 larguísimas fases.

H.O.S.T., matar o morir



Elige uno de entre los 10 robots disponibles y disponte a disfrutar de una acción vertiginosa en un shoot'em up que se moverá entre la estética tridimensional y un entorno gráfico renderizado.

A lo largo de 25 niveles, los usuarios de PlayStation van a saber de verdad lo que es acción y libertad de movimientos ilimitados.

SONY

Sony, despacito y buena letra

El respaldo perfecto para PlayStation

Sin grandes alardes, pero con los objetivos bien claros, Sony sigue proporcionando todo tipo de juegos a su 32 bit. Lo más llamativo (y espectacular) de su oferta fue **«Crash Bandicoot»**, un personaje que puede convertirse en la mascota indiscutible de PlayStation. Por otra parte, la compañía japonesa presentó oficialmente **«Tobal»**, el primer arcade poligonal de **SquareSoft** del que ya os hablamos el mes pasado.

JET MOTO
nunca hubo vehículos tan todoterreno



Single Trac *se ha sacado de la manga unos vehículos muy especiales, mezcla de jet ski, moto de motocross y cohete. Montado en cualquiera de ellos, tendrás que disputar frenéticas carreras sobre 12 pistas al aire libre que irán desde el hielo, la nieve y el agua, a las carreteras, el desierto y los pantanos. Doce pistas distintas con un impresionante aspecto tridimensional para un arcade súper original.*

Las inevitables segundas partes



Jumping Flash 2 PlayStation

Twisted Metal 2 PlayStation

En ***«2Xtreme»*** *descubriremos la sensación de bajar una montaña en snowboard, atravesar Los Angeles en Skateboard o participar en el corazón de áfrica en una carrera de Mountain Bikes.* ***«Jumping Flash 2»*** *mantendrá el mismo concepto de la primera parte añadiendo armas, enemigos y puzzles.* ***«Twisted Metal 2»*** *nos llevará a las ciudades más famosas del mundo para combatir con nuestros coches entre sus monumentos y calles.*



CRASH BANDICOOT

EXCLUSIVO para PlayStation

No es extraño que Sony insista en la exclusividad de su nueva mascota. El genial ***«Crash Bandicoot»****, señalado como juego de plataformas a falta de definición más completa, hará las delicias de los usuarios de PlaySation gracias a sus 30 niveles renderizados, lo variadísimo de las fases y situaciones y el tan traído y llevado entorno 3D. Cuenta con todas las bazas de los grandes juegos y seguro que Sony no deja de recordárnoslas hasta su salida, ¿a finales de año?*

Un joystick muy especial

En periféricos, Sony no ha mostrado demasiadas cosas nuevas salvo este espectacular ***Joystick analógico,*** *ideado especialmente para los* ***simuladores de vuelo****, y que funciona a las mil maravillas con* ***todos los títulos disponibles*** *para PlayStation.*

Las ***dos palancas*** *permiten controlar todas las funciones en los* ***juegos de aviones y coches,*** *mientras que los botones normales se encargan del resto de géneros. La versatilidad es su mejor baza.*





SNK también llega a PlayStation

La propia ***Sony*** *se encargará de distribuir los juegos de* ***SNK*** *para* ***PlayStation****. Y no hablamos de títulos cualquiera, sino de juegos como* ***«Samurai Shodown III»****,* ***«King of Fighters»*** *y* ***«Real Bout Fatal Fury»*** *que pueden estar hacia finales de año en PlayStation. Todos estos juegos conservarán las mismas características que en* ***Neo Geo,*** *devolviendo a los 32 bits la lucha tradicional de los arcades en 2D.*





Entrevistamos al Director de Marketing de Sony Europa

HARRISON: "EL LÍMITE A LA CALIDAD DE LOS JUEGOS LO PONDRÁ LA IMAGINACIÓN DE LOS PROGRAMADORES."

P. Cuando ya ha pasado más de un año desde su lanzamiento ¿cómo han resultado las ventas de PlayStation?

R. De momento hemos vendido cinco millones de máquinas en todo el mundo, con 700.000 unidades en Europa en sólo seis meses. Por cada consola actualmente hay seis juegos.

P. ¿Quién ha salido vencedor de la batalla entre PlayStation y Saturn?

R. En Europa y USA nosotros dominamos dentro de las consolas de la nueva generación doblando o triplicando al siguiente.

P. Las constantes rebajas en el precio de la máquina ¿siguen una estrategia preconcebida o son el resultado de las exigencias del mercado?

R. La razón de la reducción del precio es simple: vender más PlayStations. La reducción de costes en la producción ha hecho posible esta rebaja.

P. ¿Cómo se puede explicar a los usuarios que una máquina valga la mitad de su precio inicial a tan solo un año y medio de su lanzamiento?

R.Cuando la consola acaba de ser lanzada es difícil marcar un precio competitivo. Después las compañías empiezan a lanzar juegos, todo se hace más fácil, y podemos bajar el precio. Si ha sido en tan poco tiempo es porque las ventas han sido sensacionales.

P. ¿Siguen convencidos de que ha sido un acierto lanzar una consola y no una máquina multimedia?

R. Bueno, las ventas están ahí. Vender un sistema multimedia es muy difícil, porque en el fondo nadie ha sabido explicar lo que realmente es. Preferimos apostar por una consola que ofrece juegos de gran calidad.

P. ¿Eso significa que ni siquiera están interesados por ejemplo en una conexión para Internet?

R. Eso es diferente, no descartamos ninguna posibilidad.

P. ¿Qué hay de nuevo acerca del futuro estándar de video acordado entre Sony y Phillips? ¿Podría PlayStation estar preparada para él?

R. Puede tener una utilidad para PlayStation en un futuro, pero por ahora no tenemos un plan concreto.

P. ¿Cree que hemos visto ya todas las posibilidades técnicas de PlayStation o aún tiene cosas que demostrar?

R. Con el tiempo, los sistemas de programación mejoran, el programador cuenta cada vez con más y mejores herramientas. El límite lo pondrá la imaginación de los programadores.

P. En PlayStation se ven muy buenos juegos, pero también algunos mediocres. ¿No sería más práctico algún proceso de selección?

R. Nosotros exigimos un mínimo de calidad, pero según nuestra opinión es el usuario el que decide si un juego es divertido o no.

P. Pero, ¿no pueden llegar algunos juegos de baja calidad a desprestigiar la máquina?

R. Es un tema muy difícil, en el que no se puede decir rotundamente cual es el camino a seguir. Hay juegos que pueden ser mal puntuados en las revistas y agradar a un cierto sector del público.

P. ¿Qué hay de cierto sobre una PlayStation 2?

R. Nadie debe preocuparse por una segunda PlayStation. Solo puedo deciros que esa consola no existe, y que no hay nadie trabajando en ella.

P. ¿Cree que Nintendo 64 puede ser una máquina superior a PlayStation?

R. No pienso que Nintendo 64 vaya por el camino correcto. Para que un soporte funcione debe presentar una amplia oferta de juegos a unos precios asequibles. N64 es una máquina cara, los juegos son caros y la oferta de juegos es limitada.

P. La decisión de convertir los juegos de Psygnosis para Saturn ha creado cierta polémica entre los usuarios españoles. ¿Qué tiene que decir acerca de este asunto?

R. Se trata de juegos que cuando llegan a Saturn llevan tiempo deleitando a nuestros usuarios. Además, se ha demostrado que la calidad de las versiones de Saturn no llega a alcanzar a los originales. Por tanto es un tema que no debe preocupar a los usuarios españoles.

P. ¿Qué les diría a los que aún no se han decidido por una nueva consola?

R. Que no hay elección posible, solo PlayStation.

Acclaim en su línea

Entre las "enésimas" partes y las auténticas novedades

Acclaim sigue fiel a su filosofía de ofrecer muchos títulos avalados por una primera parte arrolladora, el éxito de una película o héroes del cómic y los dibujos animados. Como siempre, su oferta es espectacular y atractiva, sobre todo para las 32 bits: en **Saturn y PlayStation** concentraron sus esfuerzos, sólo compartidos por la presentación de **«Turok»** para **Nintendo 64** y alguna versión para portátiles. Las 16 bits han desaparecido totalmente de sus planes.



Turok: Dinosaur Hunter
N64 abre fuego

*Se trata de un arcade de acción tipo **«Doom»**, pero ambientado en una frondosa selva tropical y con enemigos tan feroces como dinosaurios de 64 bits. Un inmenso y poderoso arsenal permitirá al héroe de la historia moverse más o menos seguro por los decorados tridimensionales de este frénetico shoot'em up. Ya sabéis "Only" para Nintendo 64.*

Iron & Blood
más lucha poligonal



*Que **Saturn** y **PlayStation** vayan a contar con otro juego de lucha en 3D puede no parecer noticia, pero la cosa cambia si os decimos que los protagonistas serán personajes de la serie **"Dungeons & Dragons"**, que moverá la cifra de 225.000 polígonos por segundo, que los 18 escenarios del juego serán en 3D tipo **«Toshinden»**, que podremos usar hasta 64 armas diferentes, y que tendremos la oportunidad de poner en práctica un total de 250 movimientos de combate. Casi nada, ¿verdad?*

Space Jam
Jordan y los Looney Toons



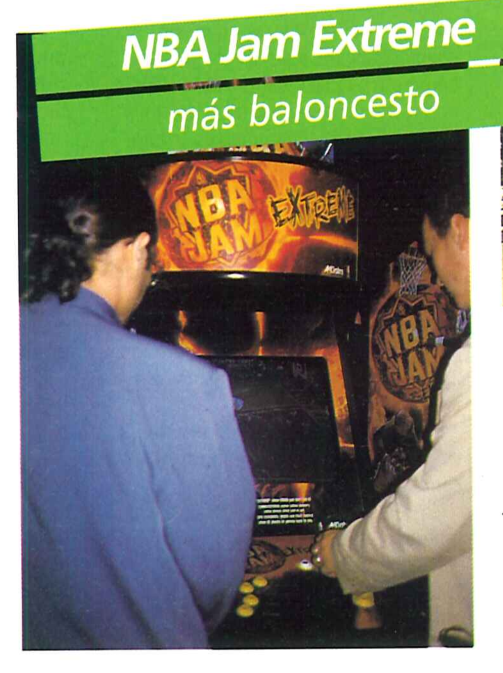
*Todo un señor de la NBA y las estrellas de la Warner se han unido para protagonizar un atípico juego de basket en **Saturn** y **PlayStation**. Jugando partidos de tres contra tres, nuestro amigos deben enfrentarse a monstruosos alienígenas de gran habilidad. Además, podrán participar en curiosas y originales fases de bonus en las que podrá ocurrir de todo.*

Magic: The Gathering, cartas interactivas



*El fenómeno mundial de las cartas de rol ha sido la base para que **Acclaim** lleve a **Saturn** y **PlayStation** una aventura de estrategia y hechicería que recreará el mundo de Corondor a base de entornos 3D en tiempo real. El estilo gráfico y la ambientación está pensada para atrapar a los amantes del rol y la estrategia.*

NBA Jam Extreme
más baloncesto





*El espectáculo de la **NBA** vuelve a las 32 bits con una recreativa realmente espectacular que se abastecerá de polígonos en 3D para definir a los jugadores más famosos. Se incluirán 30 nuevos mates, más de 170 estrellas del basket y 50 sorpresas entre jugadores y equipos ocultos.*

CAPCOM

Capcom sigue apostando por la lucha

Entre tradición y renovación

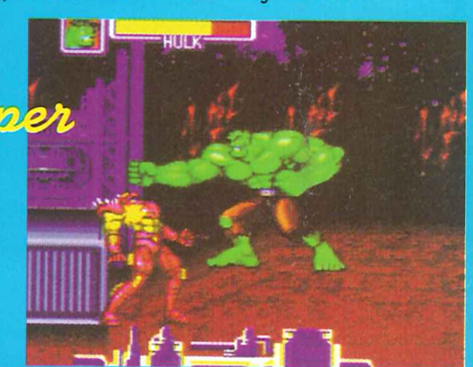
«Street Fighter» y los héroes de la **Marve**l siguen siendo los dos grandes bastiones del imperio Capcom. Eso sin olvidarse de «Star Gladiator», el juego de lucha poligonal del que ya os hemos hablado, y que revoluciona su estilo y tradición.

Street Fighter Alpha 2
la penúltima entrega

*Definitivamente, **Saturn y PlayStation** contarán entre sus títulos de lucha con la segunda entrega de **«Street Fighter Alpha»**. Como es costumbre, el juego planteará portentosos combates entre gigantescos personajes que pugnarán por escaparse de la pantalla. Entre las novedades más reseñables, encontraréis 5 nuevos personajes, más y sorprendentes golpes ocultos y un curioso sistema para crear nuestros propios combos.*

WAR OF THE GEMS
la Marvel en la super

*No, no es broma. Capcom tiene un título previsto para **Super Nintendo**, una joyita súper atractiva en forma de beat'em up que protagonizarán los super héroes de la Marvel, cada uno con sus correspondientes movimientos especiales. Podréis elegir entre **Spiderman, Lobezno, Capitán América, Iron Man y Hulk** para despacharos a gusto con los peores villano de la historia.*





Buster Bros Collection, el regreso de un clásico



*Es uno de los puzzles más jugados y divertidos de siempre que **Capcom** ha decidido reeditar para las 32 bits añadiendo tecnología punta y combinando las dos partes del arcade en el mismo CD. En total, unos 300 niveles para romperse el coco.*



Major Damage
Apunta, dispara y corre

*Dos jugadores podrán enfrentarse conjuntamente a este plataformas de acción caracterizado por la gran originalidad (y locura total) de personajes y escenarios. La potencia gráfica de **Saturn y PlayStation** permitirá mostrar unos parajes de lo más coloristas, detallados y espectaculares.*

VIRGIN

Black Dawn
helicóptero de combate



28 misiones en las que se incluyen el rescate de rehenes o un combate sobre Nueva York, dos jugadores simultáneos en modo cooperación, entorno tridimensional, diversas cámaras y perspectivas... Un juego destinado a hacer olvidar otros simuladores de vuelo aparecidos en PlayStation.

Golden Nugget, un vicio barato



Si te gusta el juego, el póker, el Blackjack, la ruleta, pero tu economía no te permite ir al casino, puedes probar con este CD para PlayStation que además ofrece un apartado gráfico tan realista que hasta te parecerá estar en Las Vegas.



Viaje a la aventura

Lo mejor, no era nuevo

La gran baza de Virgin, **«Heart of Darkness»**, ha dejado de sonar a nuevo hace mucho tiempo. Este fastuoso plataformas ha visitado ya muchas ferias y, según parece, aún está lejos del 100% . Por lo demás, vimos una serie muy atractiva de aventuras gráficas, como **«11th Hour»**, **«The 7th Guest»** o **«Clandestiny»** que seguro que hacen las delicias de los amantes del género.



FIGHTING VIPERS

El nuevo fruto de la alianza entre AM#2 y Saturn

Formato: Sega Saturn Compañía: Sega

Una de las grandes recreativas de lucha de Sega está siendo versionada en estos momentos para Saturn por el propio departamento AM#2.

Sega ha decidido meter la directa en su política de conversiones para **Saturn**. Hace tan sólo dos años nadie habría pensado que todo el departamento **AM#2** en pleno iba a poner sus conocimientos al servicio de la consola de **32 bits de Sega.** Pero los tiempos cambian y, a pesar de que este departamento fue creado exclusivamente para trabajar en los arcades, la demanda de títulos para esta consola ha obligado a la compañía japonesa a poner a sus mejores hombres a trabajar para ella.

Actualmente hay tres títulos en pleno proceso de desarrollo que están bajo la responsabilidad de AM#2: **«Virtua Cop 2»**, **«Virtua Fighter Kids»** y el juego que hoy os presentamos, **«Fighting Vipers»,** compacto que será la próxima gran apuesta de **Sega** en el género de la lucha.

A pesar de encontrarse tan sólo a la mitad de su desarrollo, estas imágenes ya ponen de manifiesto que nos encontramos ante un nuevo bombazo para Saturn.

Como sabréis, **«Fighting Vipers»** es uno de los últimos lanzamientos **arcade de AM#2** (llegó a nuestro país a finales del año pasado) y es un juego de lucha en la línea de **«Virtua Fighter»,** aunque con sus características propias como pueden ser la utilización de armaduras por parte de los luchadores, la existencia de escenarios enjaulados o la endiablada rapidez a la que tienen lugar los combates.

Este juego fue realizado para **Model 2,** y claro, esto está creando algunos problemas de conversión, ya que la capacidad de esta placa es bastante superior a la de **Saturn**. El principal obstáculo, como sucedió en **«Virtua Fighter 2»,** está siendo la velocidad de refresco, que en Saturn es de 1/30 s (30 veces por segundo), sensiblemente inferior a los 1/40 ó 1/50 s utilizados en **«Fighting Vipers».**

Por lo que hemos podido comprobar en una versión que está aún al 50% de su desarrollo final, **los personajes** no parecen tan detallados como en la versión arcade, aunque **AM#2** nos confirmó que están trabajando muy a fondo en este sentido y que la inclusión de las armaduras dotará a los luchadores de un aspecto muy cercano a la versión original.

También **el número de polígonos** será sensiblemente inferior en la versión doméstica pero, como viene siendo habitual, se tratará de paliar esta desventaja con la capacidad de **Saturn** para incluir **texturas.**

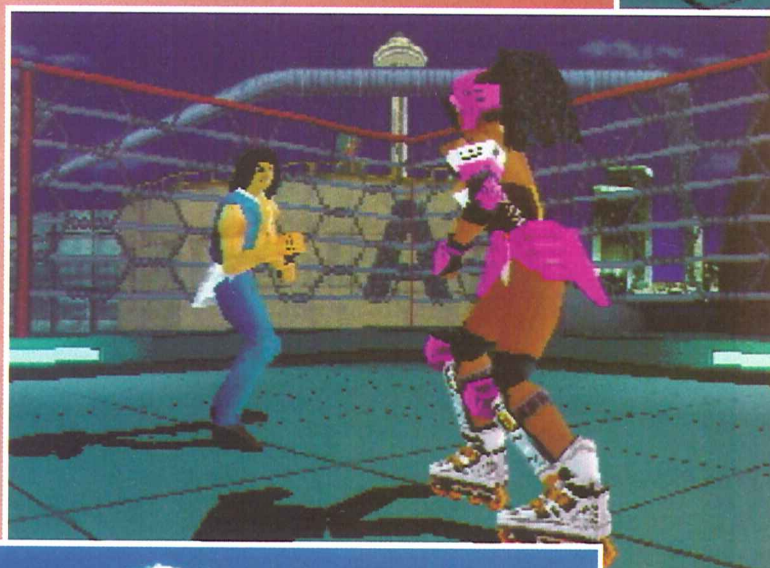
Lo que sí es seguro e que **se incluirá todo el repertorio de golpes** de los luchadores, sin olvidarse de los súper combos, capaces de dejar sin armadura al rival, y sin duda uno de los elementos más espectaculares del juego.

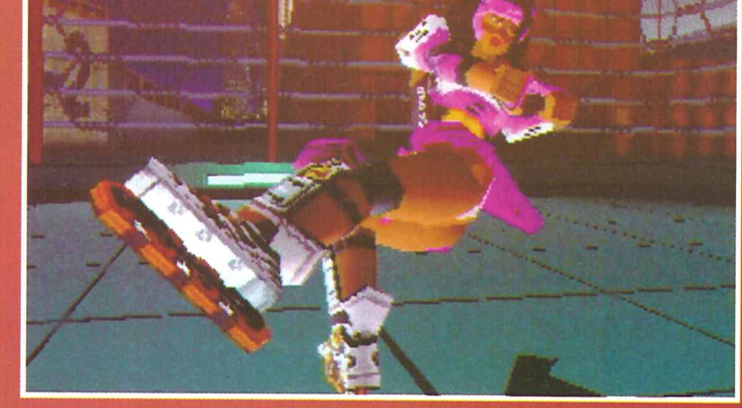
AM#2 reconoce que es imposible realizar una versión idéntica al arcade, pero aún así están poniendo todo su esfuerzo en que las diferencias apenas resulten apreciables. ¡¡Animo, muchachos, sabemos que podéis conseguirlo!!





Todavía restan algunos elementos para completar el diseño de los luchadores. Y aunque la propia AM#2 ha reconocido que será imposible alcanzar el nivel de la recreativa, las imágenes que hemos conseguido demuestran que en cualquier caso el juego presentará unos gráficos de lujo.

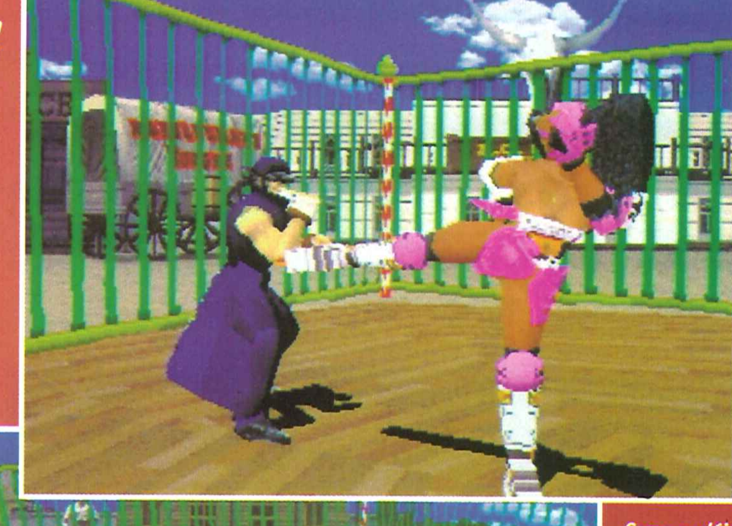


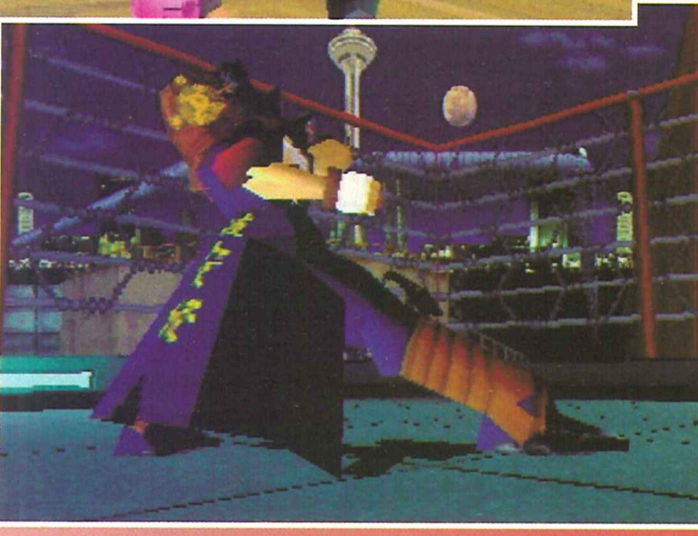


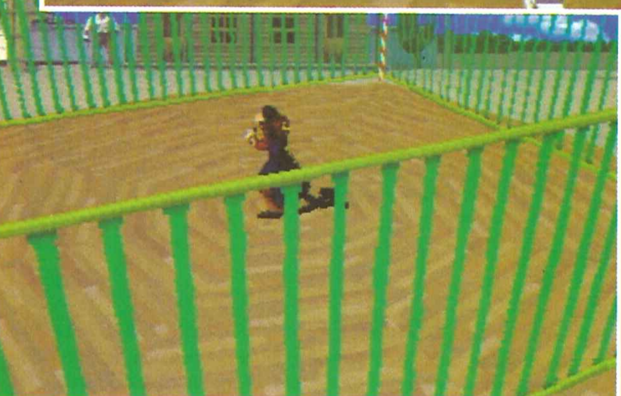
Uno de los puntos fuertes de «Fighting Vipers» será su impresionante juego de cámaras, con el que se nos ofrecerán tomas de lo más espectacular. AM#2 está poniendo especial empeño en este aspecto.



AM#! nos ha garantizado que en Saturn podremos ver a los mismos luchadores que en el arcade, quienes, además, mantendrán todo su repertorio de golpes.







Como podéis apreciar en estas pantallas, la versión para Saturn mantendrá uno de los elementos típicos del arcade: los escenarios estarán rodeados por claustrofóbicas jaulas metálicas.

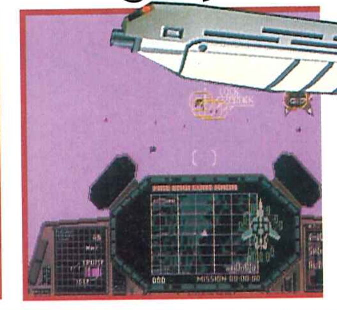
MACROSS DIGITAL VF-X

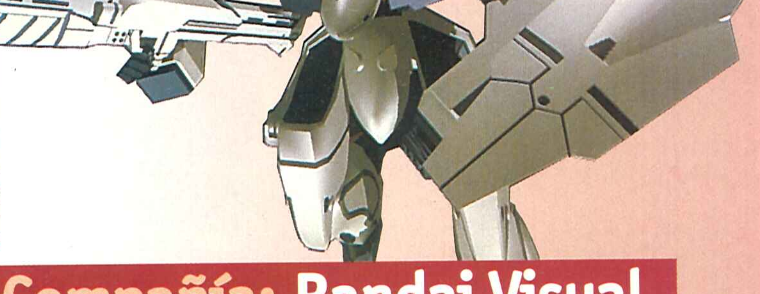


Genuino sabor japonés









Formato: PlayStation **Compañía: Bandai Visual**







Los que tenemos algunos añitos encima sabemos lo que le gustan a los nipones los robots que se transforman en potentes y gigantescos vehículos de combate. ¿Recuerda alguien al mítico Mazinger Z?

En el juego podréis elegir entre un puñado de "transformers" capaces de combatir en forma de jet, de gigantesco robot o de una mezcla de ambas cosas. Se trata de uno de los géneros más solicitados por los jugadores nipones desde siempre.

Pues **Bandai** prepara con los herederos de aquel engendro metálico al que le encantaba gritar aquello de: "¡Puños fuera!, una nueva batalla que se encuentra a caballo entre la simulación aérea y la lucha entre robots gigantes. **«Macross Digital VF-X»** será su extraño nombre y su argumento nos cuenta que, en mitad de un concierto en un lejano planeta, la famosa cantante **Ri Mi-Rey** ha sido secuestrada por una misteriosa organización. Nuestra misión: encontrarla y eliminar a los secuestradores.

Al empezar, el juego nos ofrecerá la opción de elegir entre seis tipos diferentes de artefactos o **Walkiries**, (todos ellos aparecidos en famosas series animadas japonesas), que tendrán la capacidad de adoptar tres formas diferentes: el **"Fighter mode"**, un poderoso y supersónico jet; el **"Batloid mode"**,un súper robot que caminará sobre sus dos piernas; y el **"Gawalk mode"**, en el que los Walkiries adoptarán un estado intermedio entre el jet y el robot. Precisamente estas transformaciones constituyen uno de las mayores atractivos del juego, ya que Bandai ha recurrido a imágenes generadas por ordenador para representar estos cambios, con resultados francamente espectaculares.

Durante el juego, se podrán elegir dos perspectivas diferentes, bien desde el interior de la cabina, donde la pantalla adoptará el formato de simulador con todo tipo de indicadores, o bien desde fuera de la cabina, en el que el juego se convertirá en un arcade más jugable

Y esto es todo lo que os podemos contar de momento sobre este título que en Japón está siendo esperado con verdadera ansiedad.

LANGRISSER III

Formato: Sega Saturn Compañía: Nihon Computer System (Masaya)

Juegos de guerra

Continúan llegando a Saturn nuevos estilos de juego. Pronto le llegará el turno a un "war game" que ya ha cosechado grandes éxitos en Japón.







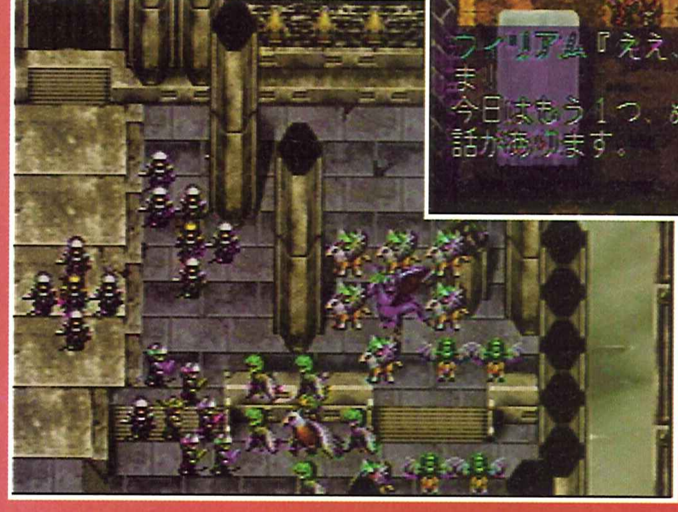
La tradición de los **"war games"** en **Japón** está también muy arraigada desde hace mucho tiempo. De hecho, este juego lleva ya varios años deleitando a los nipones en diferentes formatos, pero la noticia es que muy pronto va a ser presentado en **Saturn** para mantener viva la leyenda.

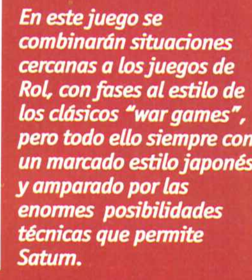
La historia se centra en un país llamado **Laakass**, en el que una ciudad prospera por encima de las demás y sus vecinas deciden declararle la guerra.

A partir de aquí el juego presentará todo un compendio de batallas, alianzas y traiciones donde el jugador tendrá que asumir innumerables labores, tales como **financiar a su ejército, mantener la economía de su ciudad en los duros tiempos de guerra o librar cientos de batallas.**

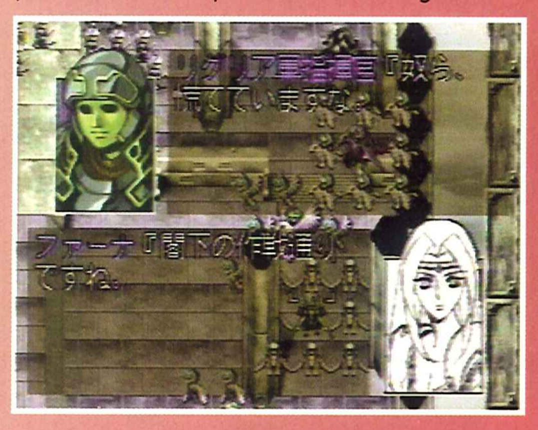
Las novedades de este juego con respecto a otros "war games" llegarán tanto por la inclusión de diversas situaciones muy cercanas a los **RPG´s** como por la presentación de los combates en un entorno **pseudo 3-D**, -lo que los programadores han dado en llamar **"Panorama Tactic"**-, y en el cual se incluyen escenas de lucha en tiempo semi-real. Todo esto, a parte de los clásicos diálogos y todos los elementos propios de este tipo de juegos.

«Langrisser III» también destacará por la enorme variedad de escenarios y personajes, convirtiéndose así en un juego complejo y duradero, de esos que encantan a los japoneses. Por tierras niponas ya están esperando con impaciencia su inminente lanzamiento. En España posiblemente nos quedaremos con las ganas.





En este juego se combinarán situaciones cercanas a los juegos de Rol, con fases al estilo de los clásicos "war games", pero todo ello siempre con un marcado estilo japonés y amparado por las enormes posibilidades técnicas que permite Saturn.







BUGS BUNNY

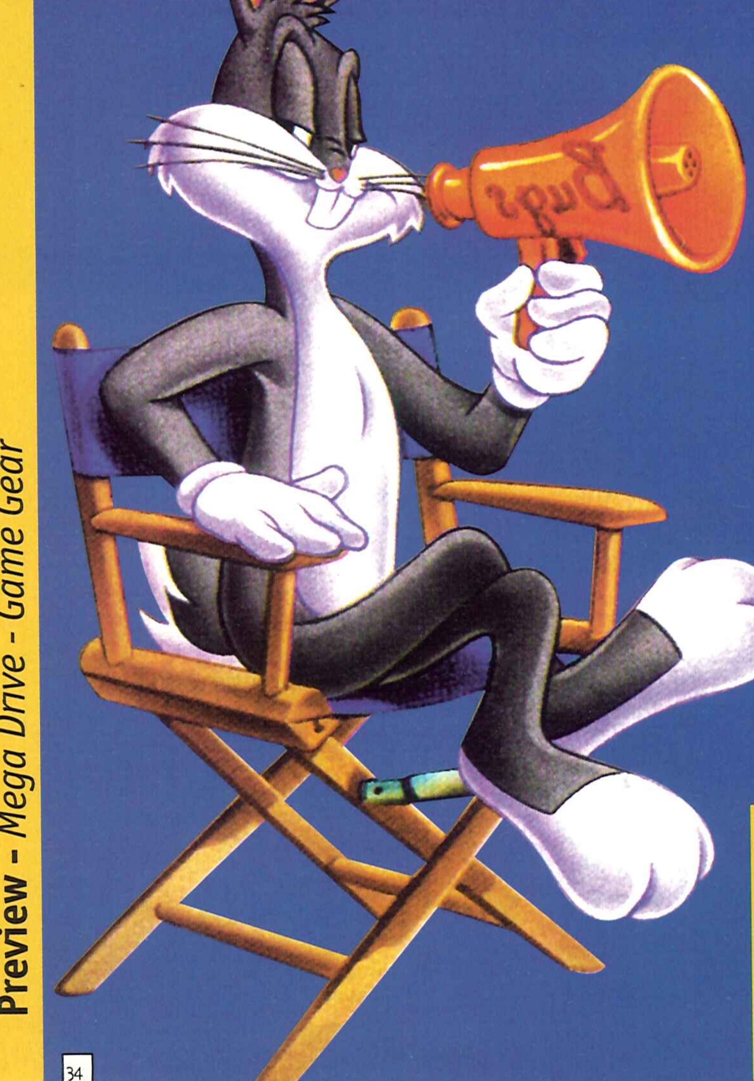




DOUBLE TROUBLE

¿Qué hay de nuevo, viejo?

El Conejo de la Suerte llega a las consolas de Sega dispuesto a protagonizar uno de los plataformas más divertidos de la historia. Sus armas para conseguirlo serán un montón de fases completamente diferentes y unos gráficos con un marcado estilo de dibujos animados.



La excelente relación que mantienen **Sega** y **Warner** ha dado muchos frutos en forma de excelentes cartuchos protagonizados por los más alocados personajes de los dibujos animados. **El Correcaminos y el Coyote, el Pato Lucas, Taz, Speedy Gonzales...** la lista es enorme y, en su mayor parte, muy interesante.

Pero la buena noticia es que, a partir del próximo mes, los usuarios de **Mega Drive** y **Game Gear** podrán celebrar la aparición estelar de uno de los personajes más emblemáticos de la Warner: **Bugs Bunny.**

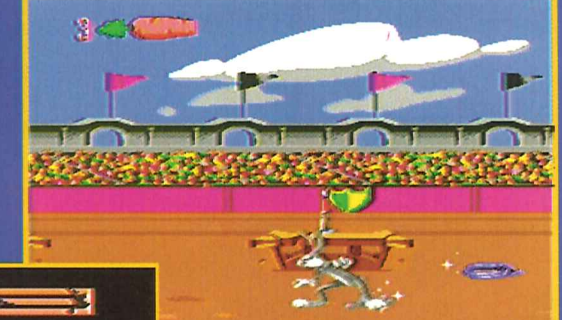
En este **«Double Trouble»** el Conejo de la suerte no deberá limitarse a realizar una de sus actividades favoritas, -plataformear-, sino que además nuestro orejudo amigo tendrá que afrontar un buen número de retos diferentes como, por ejemplo, recuperar los elementos necesarios para confeccionar una trampa, cambiar todos los carteles de "Abierta la veda del conejo" por su equivalente para patos, lidiar un enorme toro e incluso hay quien asegura haberle visto pilotando una nave espacial sobre las rojas arenas de Marte. Como veis, **variedad de acciones no le van a faltar.**

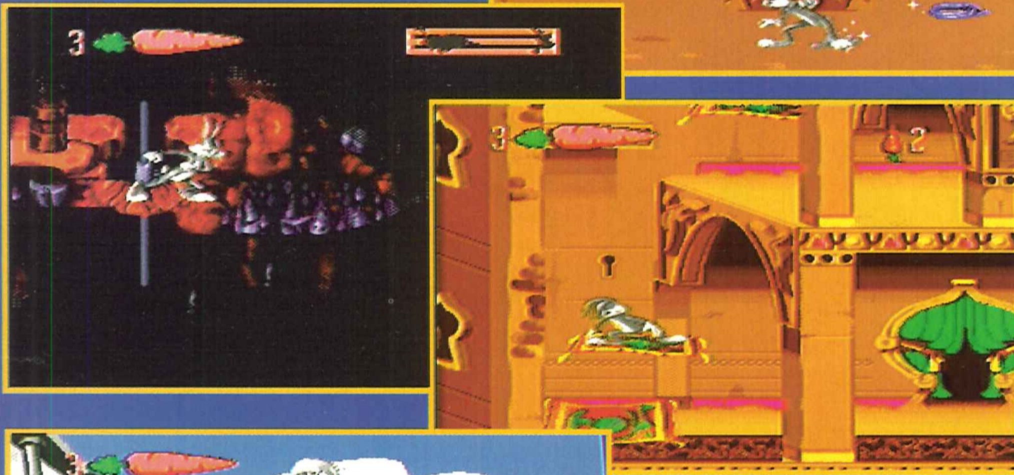
Por cierto, lo que tampoco va a faltar en este cartucho es la presencia de **unos cuantos compañeros de profesión** de Bugs Bunny. Hasta el momento han confirmado su presencia el pato **Lucas, Yoshemite Sam** y **Helmer,** aunque la relación de invitados podría ampliarse aún más a última hora. Es lo que suele pasar en estos acontecimientos tan importantes: nadie se los quiere perder. Vosotros, por vuestra parte, deberíais ir guardando asiento porque agosto está a la vuelta de la esquina.

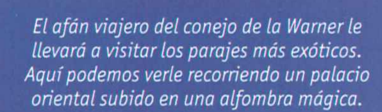


Mega Drive

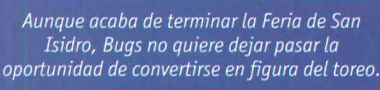
Tras una larga serie de retrasos que casi nos habían hecho perder las esperanzas, Bugs Bunny llegará por fin el mes próximo a la 16 bits de Sega dispuesto a hacernos disfrutar de un estupendo plataformas que guarda un montón de sorpresas.





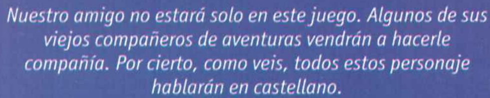


El afán viajero del conejo de la Warner le llevará a visitar los parajes más exóticos. Aquí podemos verle recorriendo un palacio oriental subido en una alfombra mágica.

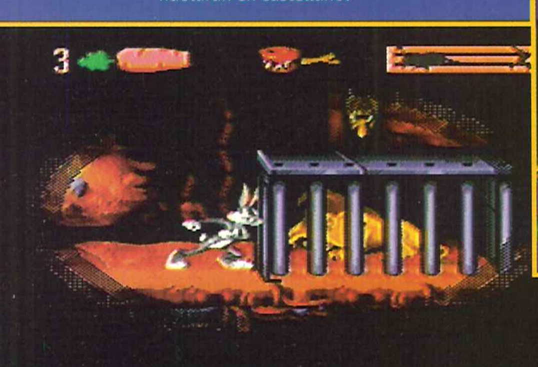


Aunque acaba de terminar la Feria de San Isidro, Bugs no quiere dejar pasar la oportunidad de convertirse en figura del toreo.





Nuestro amigo no estará solo en este juego. Algunos de sus viejos compañeros de aventuras vendrán a hacerle compañía. Por cierto, como veis, todos estos personaje hablarán en castellano.



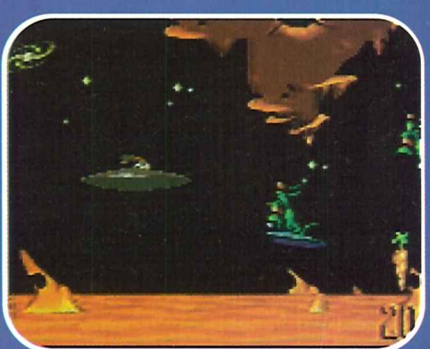


En Agosto se levantará la veda del conejo. Nuestro amigo ya puede ir preparándose si no quiera acabar convertido en estofado

Game Gear

La portátil de Sega tampoco se va a quedar sin su Bugs Bunny correspondiente. Las mismas fases que componen la versión Mega Drive tendrán su aquí su reflejo, conformando uno de los plataformas más interesantes de la temporada.













«Athlete Kings», en su versión original para arcade con el título «Decathlete», fue presentada en la última edición de la feria AOU celebrada en Tokio. Pues atentos porque, por increíble que parezca, los usuarios españoles vamos a tener la posibilidad de disfrutar en breve de su increíble conversión para Saturn, que llegará a nuestro país casi al mismo tiempo que la recreativa.

Llega el deportista "10"

Las Olimpiadas de este año no se disputarán únicamente en Atlanta. **Sega** se ha empeñado en traernos este magno acontecimiento a casa y ha decidido dar la oportunidad a los poseedores de una **Saturn** de vivir los gloriosos momentos que supone ganar una medalla de oro.

«Athlete Kings» será el nombre de esta opción deportivo-consolera que, en lugar de ofrecer pruebas sueltas como proponen otros simuladores, intentará reflejar con todo lujo de detalles una especialidad que sólo está al alcance de los mejores deportistas: **el Decatlón.**

Como bien sabéis, esta disciplina deportiva obliga a sus practicantes a afrontar **10 pruebas** que suponen un compendio perfecto de técnica y fuerza. Según los resultados obtenidos en cada una de las pruebas se les otorgan unos puntos, de cuya suma total sale el ganador, que puede ser considerado como **el atleta más completo del mundo.**

Pues esto es exactamente lo que os espera es este juego, es decir, que una vez que hayáis elegido a uno de los 8 participantes disponibles, tendréis que competir en las pruebas de **100 metros lisos, 400 m., 1.500 m., 110 m. vallas, lanzamiento de peso, de disco y de jabalina, y saltos de longitud, de altura y con pértiga.**

«Athlete Kings» supondrá, como habréis deducido, un auténtico reto para los "deportistas de sillón", quienes tendrán que recurrir al viejo pero siempre entretenido sistema de "machacar" los botones del pad para correr más, saltar mejor o lanzar más lejos.

En el próximo número os ofreceremos más detalles sobre este prometedor título, pero podemos adelantaros que los tres modos diferentes de afrontar la competición: **standar** (siguiendo las normas reales), **clasificatorio** (superando marcas mínimas para seguir) y **entrenamiento** (pudiendo elegir cualquier prueba para entrenarnos), pondrán la salsa a esta ensalada de deporte y diversión que nos llegará en breve de la mano del prestigioso sello **Sega Sports.**



LANZAMIENTO DE DISCO



SALTO DE LONGITUD



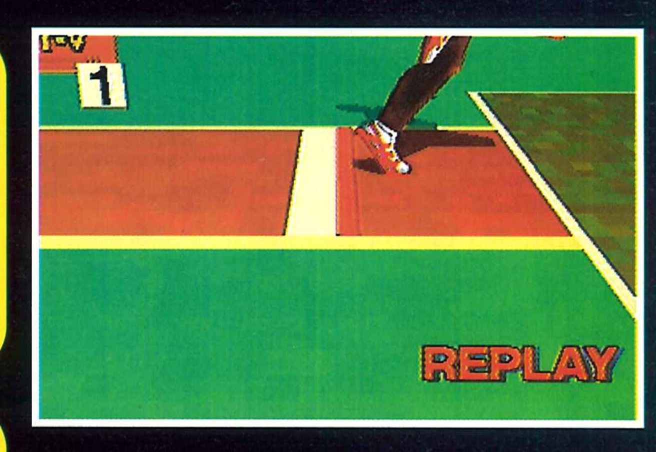
100 METROS



SALTO CON PÉRTIGA



110 METROS VALLAS





LANZAMIENTO DE JABALINA



400 METROS

Sega Sports se desmarca con un simulador de decatlón para Saturn que mantendrá la tendencia de los personajes poligonales seguida por los grandes arcades de Sega.







Para afrontar la competición podremos elegir entre uno de estos ocho deportistas.



En el arcade y en la versión japonesa de «Athlete Kings», en la parte superior de la pantalla se nos indica los botones que tenemos que pulsar y en qué momento para efectuar los diferentes movimientos. Aún no está confirmado si la versión europea poseerá esta ventaja o no y, en caso de hacerlo, en qué idioma.



Sega Sports ha recurrido a los polígonos con texturas para recrear toda la ambientación gráfica de «Athlete Kings». El resultado será un simulador increíblemente real en el que los deportistas harán gala, además, de una animaciones imponentes. ¡hay que verlo para creerlo!



1.500 METROS



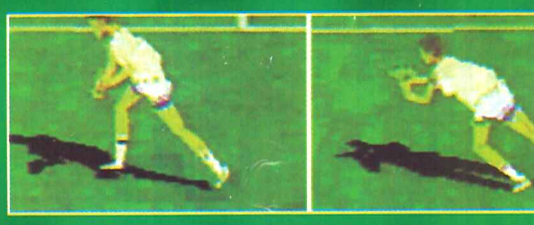
SALTO DE ALTURA

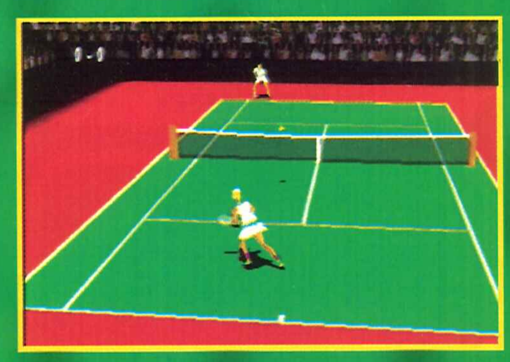


LANZAMIENTO DE PESO

XTREME TENNIS

SAMPRAS EXTREME TENNIS





Después de arrasar dos veces en el Gran Slam de Mega Drive, Sampras quiere probar fortuna en el prestigioso torneo de PlayStation. Codemasters ha sido quien le ha inscrito y, lógicamente, parte como primer cabeza de serie.

«Pete Sampras Tennis» fue -y es-, **el mejor juego de tenis aparecido para Mega Drive** y uno de los mejores de toda la historia de los videojuegos. Y **Codemasters** está poniendo ahora todo su empeño en que mantengamos la misma opinión sobre este **«Sampras Extreme Tennis»,** del que podrán disfrutar en breve los usuarios de la máquina de **Sony.**

Para ello, ha tenido trabajando durante más de un año a siete de sus mejores programadores quienes, sumándose a las nuevas tendencias, han recurrido a las tan de moda **formas poligonales, a las perspectivas múltiples y a un apartado sonoro de lujo**, todo ello reunido bajo la promesa de que se mantendrá **la irresistible jugabilidad** que llevó a las anteriores versiones a lo más alto del pódium de los simuladores deportivos.

«Sampras Extreme Tennis» arropado bajo este impresionante despliegue técnico, recogerá algunas de las opciones que hicieron tan populares a sus predecesores, como **la posibilidad de jugar diferentes tipos de torneos o la participación de hasta cuatro jugadores simultáneos**, pero, por supuesto, también incluirá un montón de aspectos novedosos. Entre ellos podemos destacar la existencia de **ocho canchas diferentes, -**que corresponden a la reproducción de pistas reales del circuito profesional-, o la utilización de **inteligencia artificial aplicada a los jugadores,** de modo que irán mejorando su juego a lo largo de un mismo torneo.

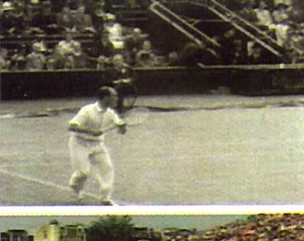


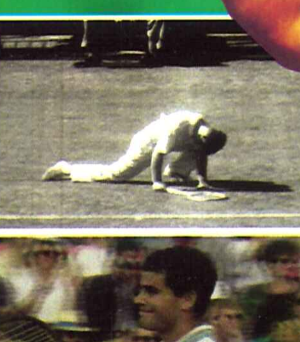
Por otra parte, al amplio plantel de **22 jugadores** que presenta el juego, se le podrán añadir **otros dos, a quienes el usuario podrá personalizar a su gusto**.

Ya podéis ir desempolvando vuestras raquetas, porque el rey del tenis se acerca a PlayStation.

Vuelve el Nº 1 de la raqueta



















ANIMACIONES. El elevado número de cuadros de animación que presentarán los jugadores permitirá que el movimiento resulte enormemente realista. Este es uno de los aspectos en los que más se está centrando Codemasters.





Incluso en un simulador de tenis tan "serio" como este, habrá lugar para las sorpresas y las bromas. Y si no nos creéis, echadle un vistazo a los personajes tan extravagantes que aparecen en esta imagen.





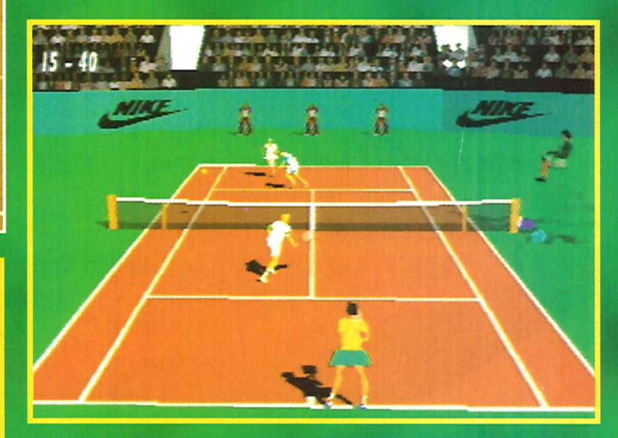
CAPTURA DE IMAGENES EN MOVIMIENTO. Para imprimirle mayor realismo al juego, Codemasters ha recurrido a esta sofisticada técnica, filmando a modelos reales con 8 cámaras simultáneamente.



Dentro de las nueve perspectivas que presentará este juego, se incluirá esta vista subjetiva (arriba) que simulará el campo visual del jugador que está en la pista. Mayor realismo, imposible.



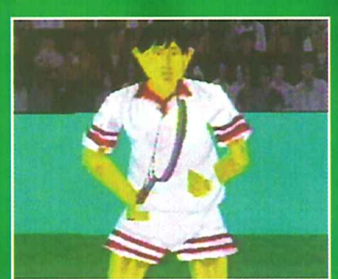




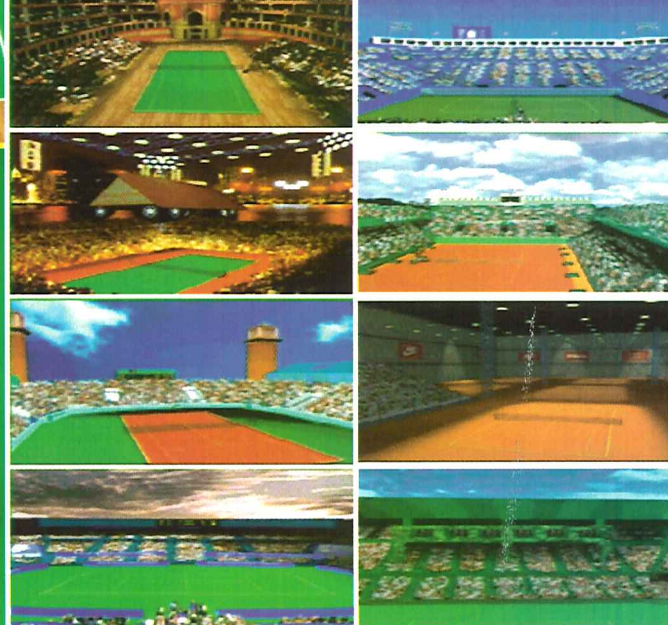
A partir del mes próximo el tenis se pondrá de moda en PlayStation gracias a este prometedor «Sampras Extreme Tennis», realizado por la compañía británica Codemasters.



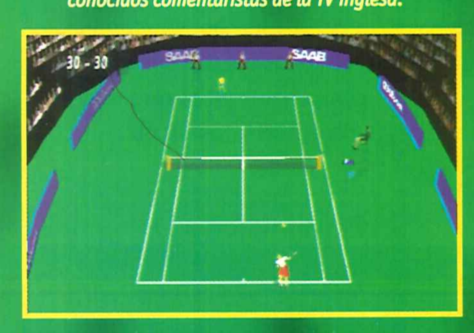
En algunos momentos del juego aparecerán conocidos comentaristas de la TV inglesa.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL. Los jugadores, a medida que vayan avanzando en los partidos, irán mejorando poco a poco su técnica.



LOS ESTADIOS. El juego se desarrollará en ocho espléndidas canchas que incluirán todos los tipos de pista (tierra batida, hierba...). Los países elegidos han sido Francia, USA, Alemania, Australia, España, Inglaterra, Hong Kong y Rusia.







OLYMPIC GAMES

Las Olimpiadas en casa

La inevitable apuesta olímpica de este año viene en plan arrollador, pues entre U.S. Gold y THQ nos han preparado un súper lanzamiento que llegará a todos los soportes -salvo Game Gear-, con la intención de batir todos los records de popularidad.

Este «Olympic (Summer) Games» mantiene la línea de todos los programas olímpicos que han aparecido hasta la fecha, es decir, que apuesta por un puñado de pruebas que exigirán del jugador una inusitada rapidez con los dedos para conseguir alcanzar la victoria . Y es que, hasta que alguien invente otra fórmula, parece que tener la mano en forma es el requisito indispensable para demostrar que somos unos auténticos campeones en esto de la simulación atlética.

Lo primero que tenemos que decir sobre las cuatro versiones que nos ocupan es que, sin duda, han conseguido su objetivo principal, que no es otro que divertir de una manera sencilla y al mismo tiempo variada, imprimiendo a todas y cada una de las pruebas un alto grado de emoción, que, por otra parte, aumenta en la medida en que participen más jugadores.

Hay sin embargo ciertos matices que conviene destacar. Sobre todo que, salvando las lógicas distancias, las versiones de 32 bit han quedado más conseguidas que las de 16 bit. Y cuidado, que no es una simple cuestión de técnica, ya que los cuatro programas en sus respectivos soportes son un perfecto ejemplo de buen hacer gráfico y sonoro, sino más bien de jugabilidad. La mayor parte de las pruebas en las versiones de Super Nintendo y Mega Drive proponen un desarrollo en el que cobra demasiado protagonismo el sistema de pulsar los botones a la mayor velocidad posible, sin que influyan más factores salvo el de realizar alguna que otro movimiento con el pad direccional. Este sistema en principio resulta tan sencillo como atractivo, pero tras unas cuantas pruebas puede convertirse en una auténtica tortura para nuestros dedos. (Os recomendamos el viejo truco del mechero, ¿lo conocéis). Además, en estos programas existe cierto desequilibrio entre las pruebas, siendo en algunas de ellas bastante fácil conseguir un record del mundo, y en otras casi imposible alcanzar un puesto meritorio.

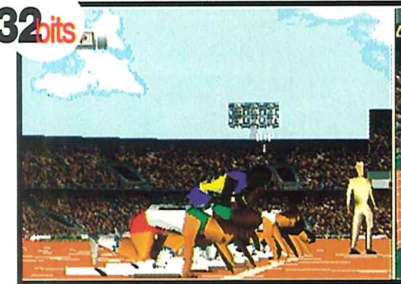
Por otro lado, además de la mayor cantidad y, por tanto, variedad de pruebas que presentan los juegos en Saturn y PlayStation, su ejecución suele ser algo más compleja y en ella influyen más factores como controlar los ángulos y la dirección en los lanzamientos o los saltos, la resistencia en las pruebas de larga distancia... Su propuesta es, por tanto, más completa y ofrece la sensación de que podemos mejorar nuestras marcas atendiendo a diversos aspectos, y no sólo arriesgándonos a tener una luxación en la mano.

Con todo esto, no queremos decir que en Super Nintendo y Mega Drive los juegos sean discretos, ni mucho menos, sino que las versiones para las 32 bits son, en proporción, algo mejores. En todos los casos el espíritu competitivo está presente y la diversión está más que asegurada.

Manuel del Campo

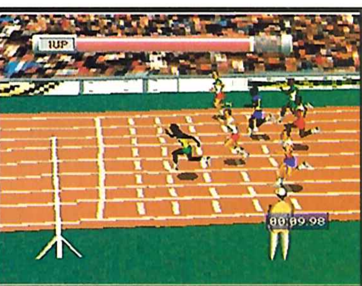
100 metros

32 bits









La prueba de velocidad pura y dura. Aquí debéis demostrar que tenéis los dedos más rápidos y ágiles del mundo, pulsando alternativamente los dos botones destinados a aumentar la velocidad de vuestro corredor.

No debéis preocuparos de otra cosa nada más que darle a los dos botones, ya que en esta prueba no influyen otros factores como el cansancio o el viento.

En estas versiones de 32 bit dispondréis de una cámara móvil que seguirá las evoluciones de los atletas desde diferentes ángulos, en una vistas similares a las que se ofrecen en televisión. El resultado es verdaderamente espectacular.

La barra situada en la parte superior de la imagen os indicará la velocidad a la que se desplaza el atleta.

16 bits







El desarrollo de esta prueba es exactamente igual en las versiones de 16 bits que en las de 32, es decir: ¡a darle a los dos botoncitos a toda velocidad!.

En la línea de meta podéis conseguir que el velocista incline su cuerpo hacia adelante para conseguir unas décimas de segundo, pulsando el pad direccional.

Por cierto, a diferencia de las versiones de Saturn y PSX, el seguimiento de la acción se efectúa desde una sola "cámara" que ofrece una perspectiva isométrica.

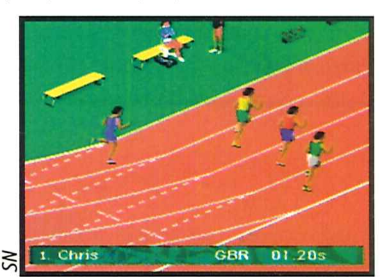
PXS

SAT

MD



SN



Modos de juego



Las versiones de 32 bit permiten jugar de 4 formas diferentes: "Olympiado" (vaya con la traducción) en el que competís en todas las pruebas; "Desafío", una competición en la que elegís las que más os gusten; "Arcade", más sencillo y con menos parafernalia, y "Prácticas", para entrenar.

Opciones para Super Nintendo



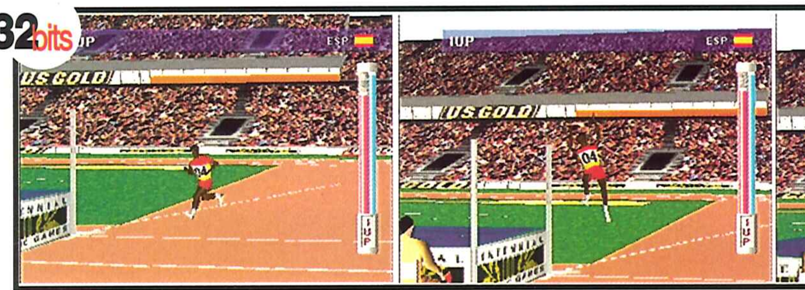


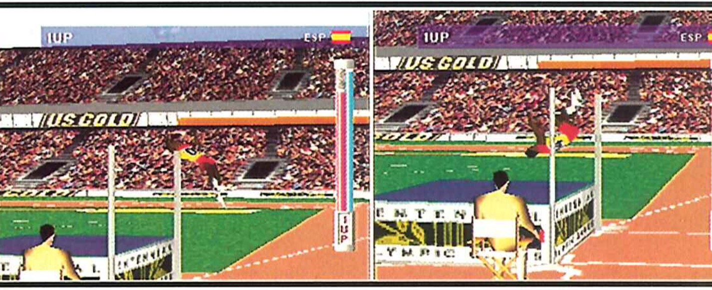
En las Olimpiadas de 16 bit podrán participar hasta ocho jugadores, pudiendo elegir la nacionalidad, el nombre y los apellidos del atleta. Dispondréis de hasta 3 niveles de dificultad para competir.

Por otro lado, el modo de juego "Head to Head" permitirá que dos amigos participen a la vez en pruebas como los 100 metros o los 110 metros vallas y alternativamente en el resto.

Salto de altura

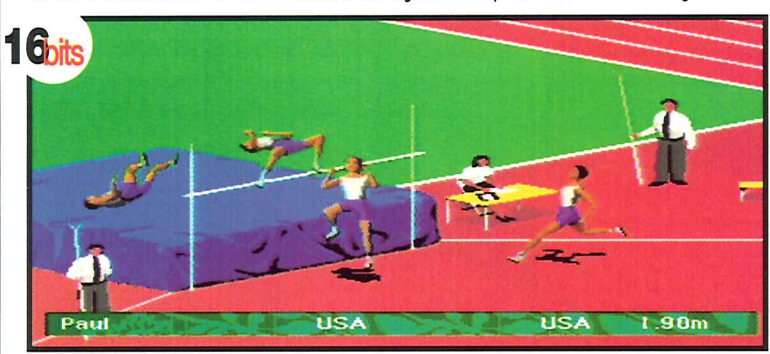
32 bits





En esta prueba hay que combinar rapidez y precisión. Comenzamos corriendo pulsando los dos botones correspondientes y una barra roja comenzará a subir. Cuando estemos cerca de la colchoneta dejamos de pulsar estos botones y la barra roja se detendrá, al tiempo que ascenderá otra barra azul situada a su lado. Tendremos que ser muy rápidos para pulsar un tercer botón y conseguir que las dos barras queden a la misma altura. Si lo conseguimos, daremos un salto perfecto.

16 bits



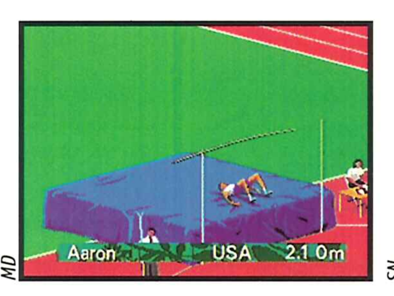


PXS

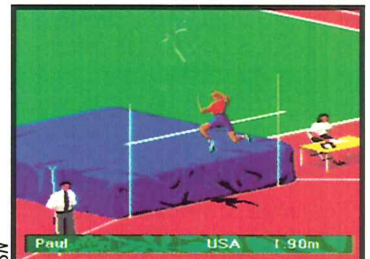


SAT

Al igual que en las 32 bits, comenzamos con una breve carrera, cuanto más rápida mejor. Cuando lleguemos a una posición cercana a la colchoneta tendremos que utilizar el pad direccional hacia arriba y hacia adelante, en un movimiento rápido y sincronizado. Estos movimientos al principio resultan un poco complicados, por lo que para su perfecta ejecución deberemos practicar bastante. En esta competición podéis decidir la altura a la que queréis empezar el concurso, o bien seguir el proceso que marca la máquina.



MD



SN

Opciones de juego en 32 bit





En PlayStation y Saturn también pueden participar hasta ocho jugadores aunque, a diferencia de en las 16 bits, se nos permite elegir las iniciales además de la nacionalidad. La opción "control" os permitirá escoger entre un control Arcade o un control Olímpico. El primero es más sencillo, dependiendo sólo de dos botones, mientras que el segundo permite que influyan más factores.

Medallas olímpicas

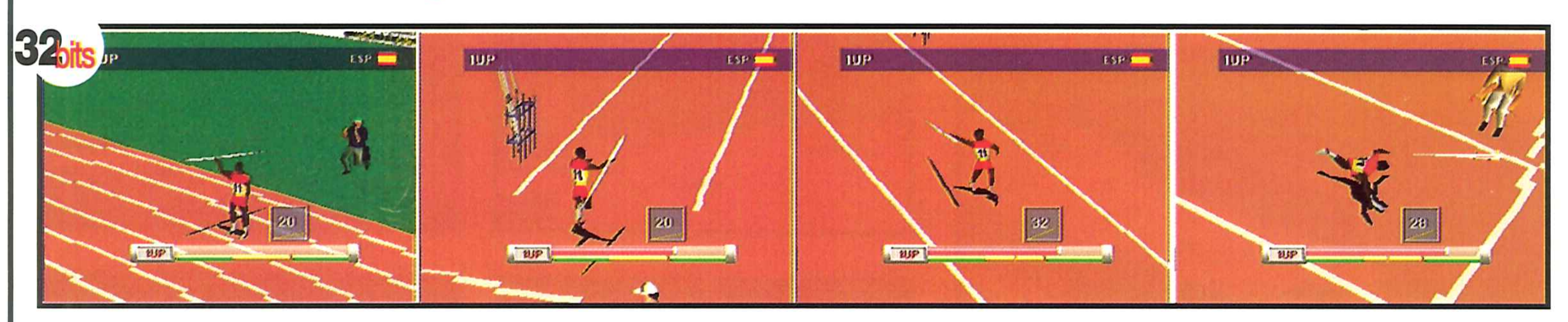




Cuando se alcanza la gloria en un acontecimiento tan importante como éste, se necesita de un reconocimiento a la altura de las circunstancias. En todas las versiones podréis disfrutar del placer de subir al pódium cuando logréis quedar entre los tres primeros clasificados de cualquier prueba. Los programadores no han querido dejar pasar un detalle tan importante como éste que, al fin y al cabo, constituye uno de los momentos culminantes de los Juegos Olímpicos.

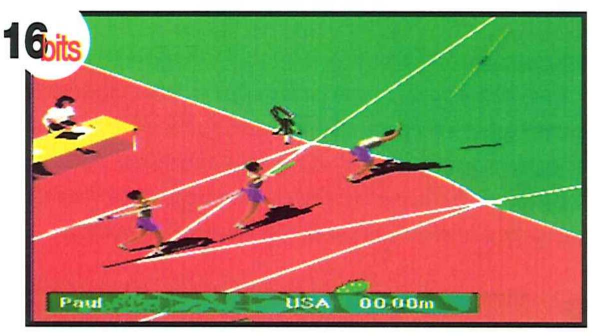
Jabalina

32bits



Como casi siempre, debemos empezar por hacer correr al lanzador utilizando los dos botones destinados a tal efecto. Después, justo antes de que éste llegue a la línea que marca el límite, debemos pulsar el botón de lanzamiento para marcar la dirección y soltarlo rápidamente para marcar el ángulo. Por supuesto, la distancia a la que llegue la jabalina dependerá de la combinación de estos tres factores: potencia, dirección y ángulo. Es imprescindible, lógicamente, que la jabalina caiga dentro de la zona establecida, ya que de lo contrario será considerado lanzamiento nulo.

16bits





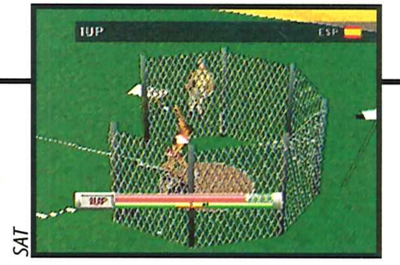
MD



SAT

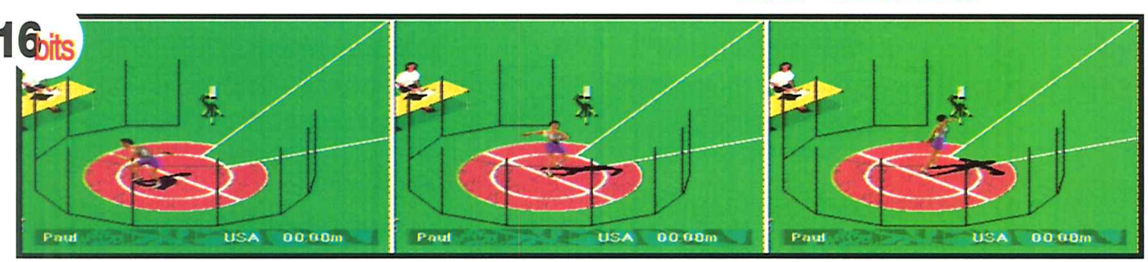
En las versiones de 16 bit también se debe comenzar con la carrera, pero después la ejecución del lanzamiento se realiza con el pad direccional. Primero se debe pulsar atrás para llevar el brazo hacia la posición adecuada. Después hay que pulsar hacia adelante para lanzar la jabalina y, por último, otra vez hacia atrás para evitar que el atleta se salga de los límites.

Lanzamiento de disco



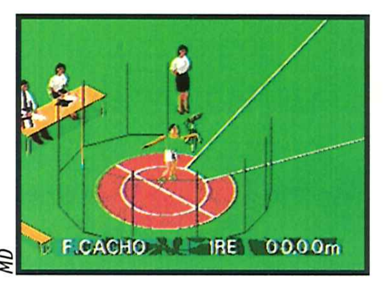
SAT

16bits



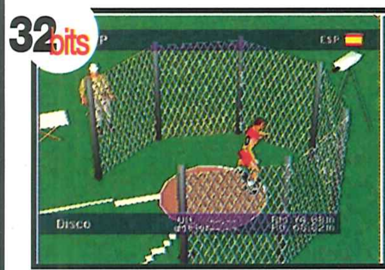
El primer objetivo es conseguir la mayor velocidad de giro posible, utilizando para ello los dos botones correspondientes. Después, justo cuando el lanzador vaya a cruzar la línea central del círculo, se debe pulsar el pad direccional hacia atrás para marcar el ángulo del lanzamiento, e inmediatamente después pulsar hacia adelante para que suelte el disco. El lanzador no debe salir de los límites marcados por el círculo o será considerado lanzamiento nulo.

La precisión de todos estos movimientos será fundamental para conseguir un lanzamiento óptimo. Requiere práctica.

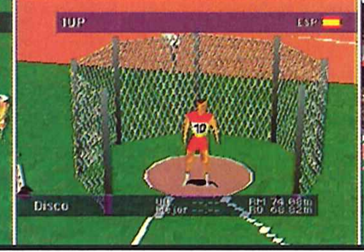


MD

32bits





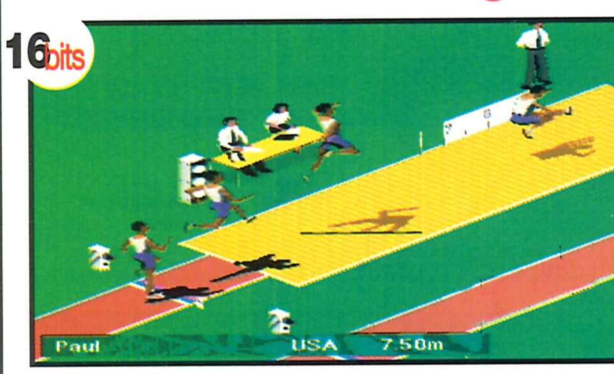




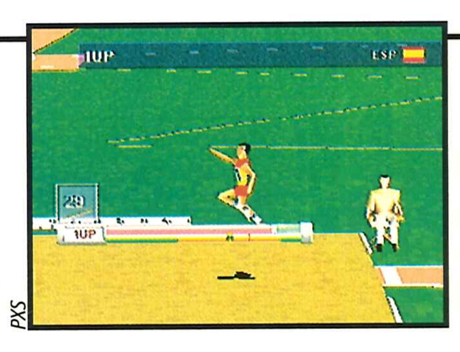
En estas versiones también empezaremos pulsando los dos botones para conseguir la mayor potencia posible. Una vez que la barra de fuerza se quede fija , el lanzador empezará a girar y en ese momento aparecerá otra barra que indicará la dirección del lanzamiento. Es el momento de pulsar el botón de "lanzar" y mantenerlo pulsado, soltándolo en el momento justo en el que queramos que el disco salga despedido. Cuanto más tiempo mantengáis pulsado este botón, mayor será el ángulo del lanzamiento. Todo un ejercicio de precisión que requerirá rapidez y reflejos. Es, sin duda, una de las pruebas más difíciles.

Salto de longitud

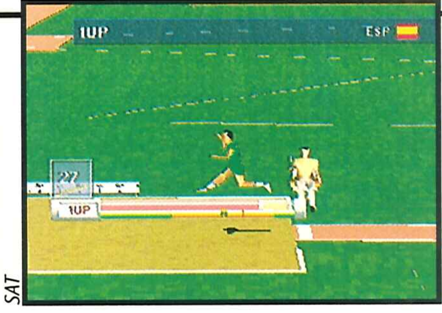
16 bits



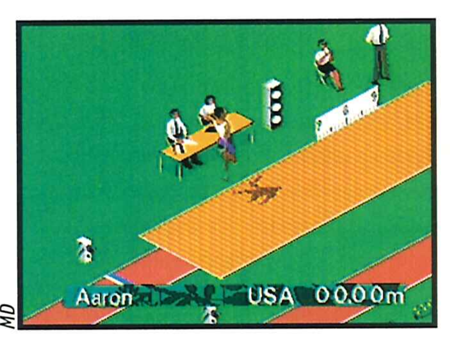
En estas versiones, como en las otras pruebas, además de la carrera correspondiente, muy importante para conseguir un buen salto, será necesario hacer uso del pad direccional. Pulsando la diagonal arriba/adelante, podremos conseguir una buena marca, aunque también se pueden efectuar otras variantes.



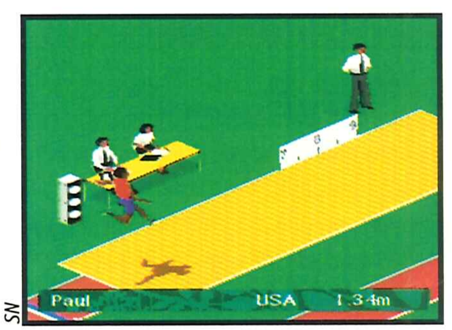
PXS



SAT

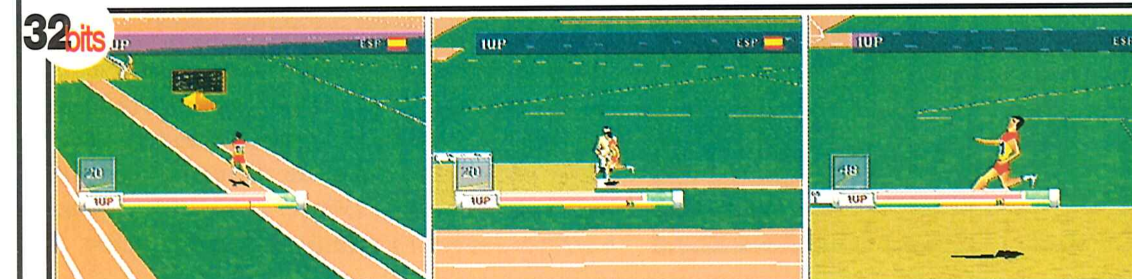


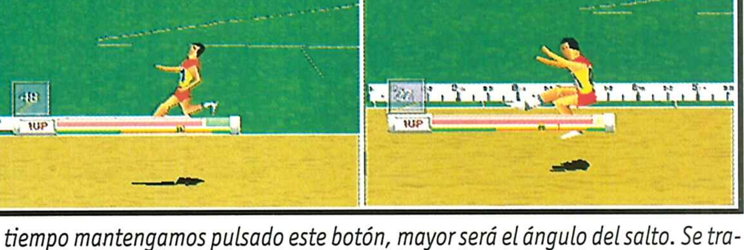
MD



SN

32 bits





En esta prueba, tal y como sucede en la realidad, es muy importante la velocidad que se alcance antes del salto. Ya sabéis, a darle a los dos botoncitos y, al llegar a la raya... ¡a pulsar el botón de salto! Un detalle importante: cuanto más tiempo mantengamos pulsado este botón, mayor será el ángulo del salto. Se trata de una prueba en la que una vez alcancéis una marca respetable, os costará mucho superarla. Así es el atletismo de élite.

Modos de juego en 16 bit





Las versiones de 16 bit presentan tres modos de juego: la Olimpiada tal cual, con las 10 pruebas disponibles; una competición a medida, en la que el jugador puede elegir las pruebas en las que quiere participar; y el modo practica, en la que se podrá competir individualmente cuantas veces se quiera en todas y cada una de las pruebas. Este último es ideal para ensayar las pruebas.

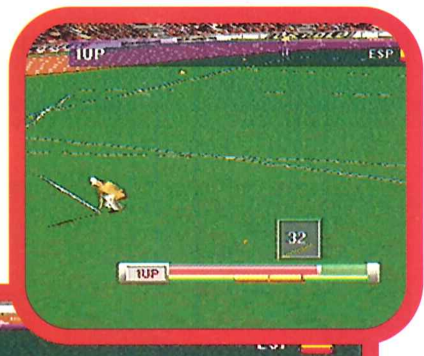
Elige tu control

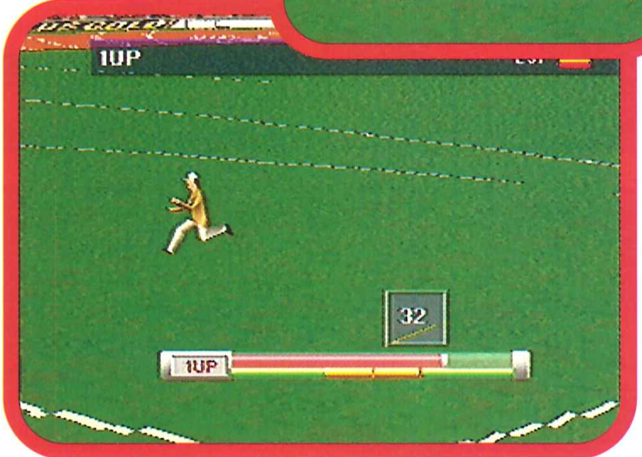


Las versiones de 32 bit presentan la posibilidad de elegir los botones correspondientes para después realizar la ejecución de cada prueba. De este modo, el jugador podrá disponer del tipo de control que le resulte más cómodo, algo fundamental teniendo en cuenta las características de este juego.

Aquí miden los jueces

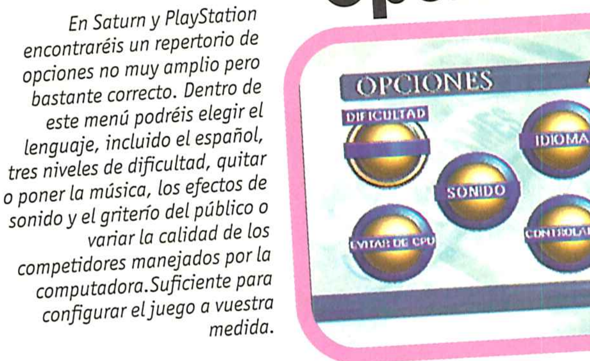
En las versiones de 32 bit se ha tenido la genial idea de incluir la figura de un juez que mide todos los lanzamientos efectuados por los atletas. Un detalle gracioso de los programadores.





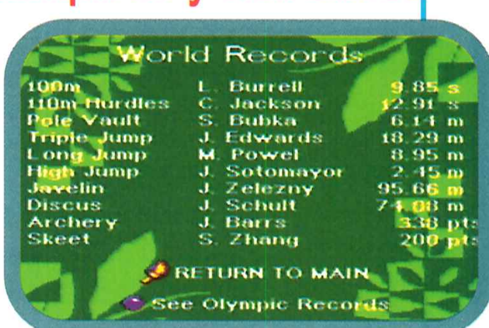
Opciones 32 bit

En Saturn y PlayStation encontraréis un repertorio de opciones no muy amplio pero bastante correcto. Dentro de este menú podréis elegir el lenguaje, incluido el español, tres niveles de dificultad, quitar o poner la música, los efectos de sonido y el griterío del público o variar la calidad de los competidores manejados por la computadora. Suficiente para configurar el juego a vuestra medida.



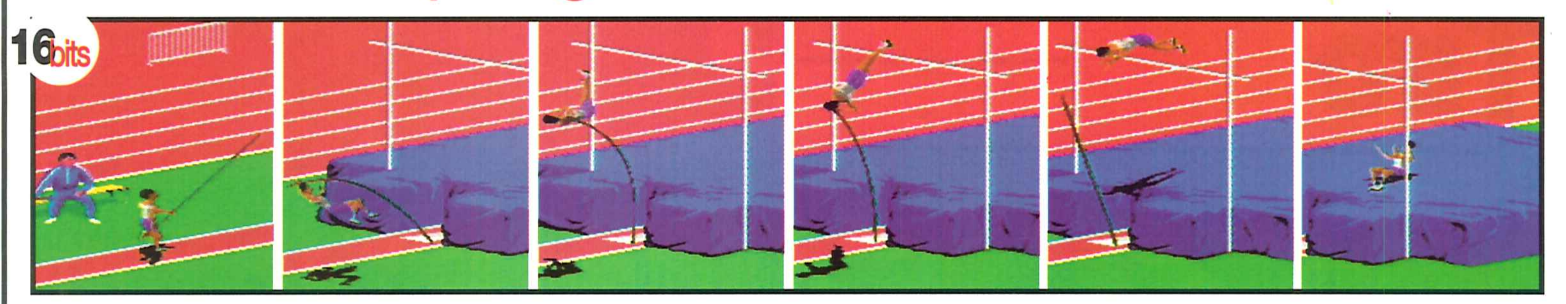
Records olímpicos y mundiales

En todas las versiones encontraréis unas pantallas dedicadas exclusivamente a mostraros todos los records olímpicos y mundiales de las pruebas incluidas. De esta forma os podréis hacer una idea de la calidad de las marcas que consigáis. Pos supuesto, cada vez que logréis batir alguno de estos records, la máquina se encargará de colocarlo en su lugar correspondiente.



Salto con pértiga

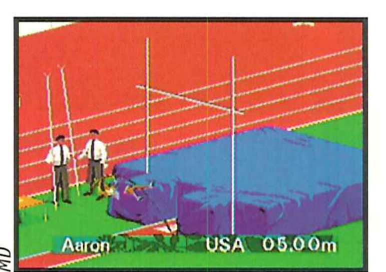
16 bits



Una de las pruebas de ejecución más difícil, que como siempre depende de un movimiento con el pad después de haber efectuado la correspondiente carrera. Una vez que se llega a la distancia apropiada, el jugador debe realizar un movimiento con el pad direccional que podría resumirse en "adelante-atrás-arriba-adelante", con el fin de que se corresponda con la acción del atleta de colocar la pértiga, elevarse, soltar la pértiga y superar el listón. Una técnica bastante complicada que requerirá mucha práctica hasta dominarla con garantías.



SAT



MD

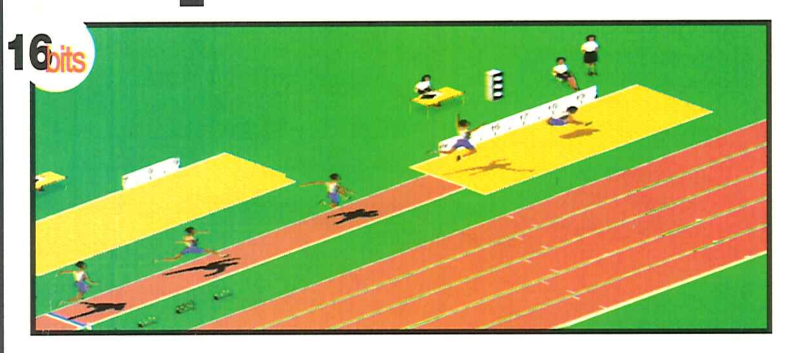
32 bits



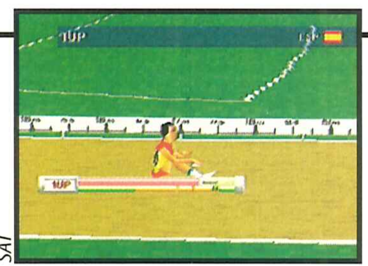
Probablemente la prueba más complicada de realizar en estas versiones. Como siempre, se debe empezar por una breve carrera hasta llegar cerca del lugar en el que se tiene que plantar la jabalina. Es el momento de pulsar el botón de lanzamiento justo antes de que la flechita que aparece a la derecha de las barras llegue hasta la línea blanca. Eso elevará al saltador hasta una altura considerable. Después, debe pulsarse otra vez el mismo botón para que el atleta consiga sobrepasar en listón. Ambas acciones deben realizarse con absoluta precisión o el salto puede ser nulo. Aún así, no llega a la dificultad de las versiones de 16 bit.

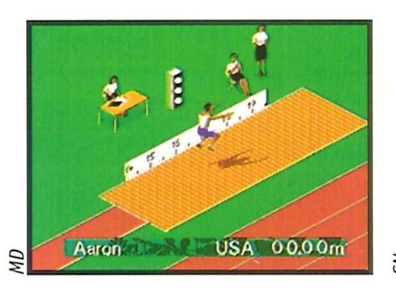
Triple salto

16 bits

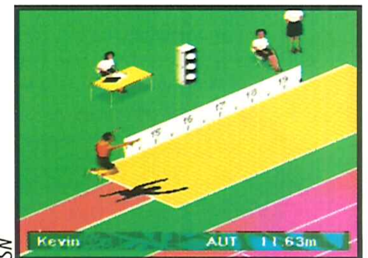



PXS


SAT



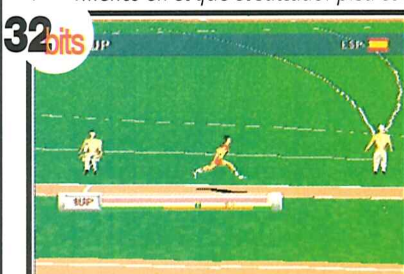
MD

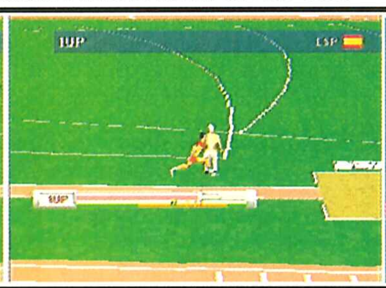


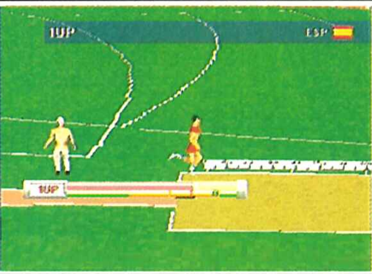
SN

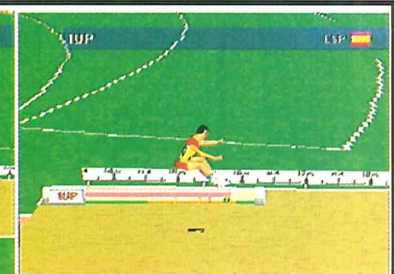
En Super y Mega Drive se deberá comenzar con una veloz carrera, para después efectuar los saltos con el pad direccional pulsando arriba-diagonal derecha tres veces (para realizar los tres saltos). Es fundamental pulsar las tres veces justo en el momento en el que el saltador pisa el tartan o acabará siendo un salto nulo.

32 bits





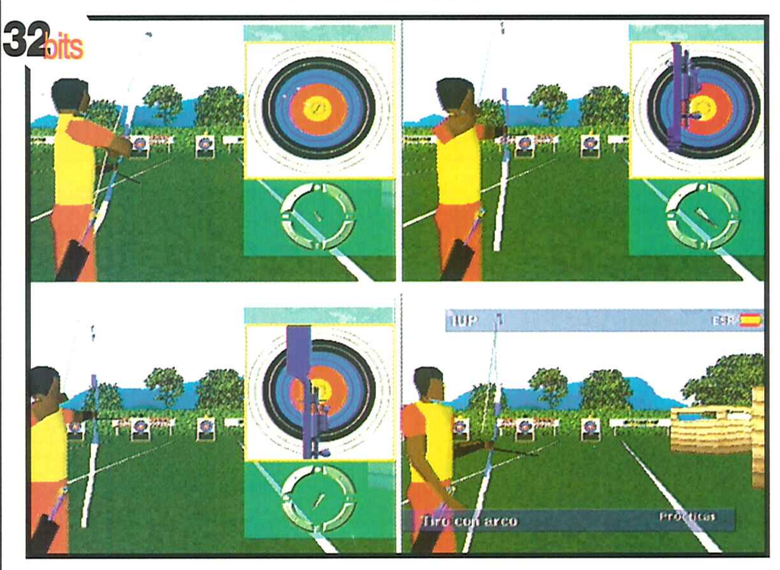




La ejecución es similar a la del salto de longitud, pero con la salvedad de que en esta prueba, lógicamente, se debe pulsar el botón de salto tres veces para realizar los tres saltos. La clave está en efectuar una carrera rápida, acercarse lo más posible al límite marcado, y sobre todo, pulsar el botón de salto tres veces seguidas en el momento justo, es decir, cuando el saltador toque el suelo. Un solo fallo y daréis con los huesos del saltador en la arena.

Tiro con arco

32 bits



El objetivo es conseguir el mayor número de puntos, intentando acertar en la parte más céntrica de la diana, realizando 36 lanzamientos divididos en seis series. La pequeña ventana de la derecha os ofrecerá una perspectiva subjetiva que simula el campo visual del tirador, en la que veréis la diana, la parte central del arco y un indicador de la dirección y la velocidad del viento. El arco se encuentra en constante movimiento, y vosotros deberéis intentar centrarlo y vigilar el indicador del viento para acertar en la diana. Una prueba fácil y divertida.

16 bits



En las versiones de 16 bit solo aparecerá esta perspectiva subjetiva que simula el campo visual del tirador. También aquí el arco estará en constante movimiento, simulando el efecto que produce tensar la cuerda, y por tanto se deberá intentar apuntar a la diana teniendo en cuenta, además, la dirección del viento, en esta ocasión indicada por una bandera situada sobre la diana.



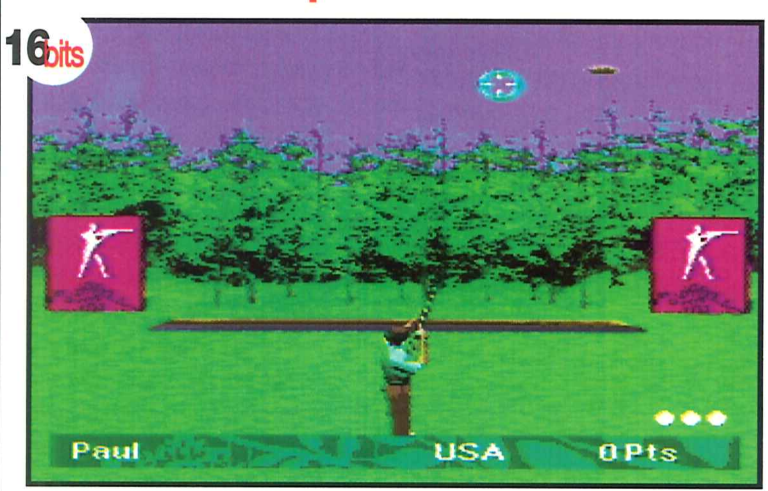
SAT



MD

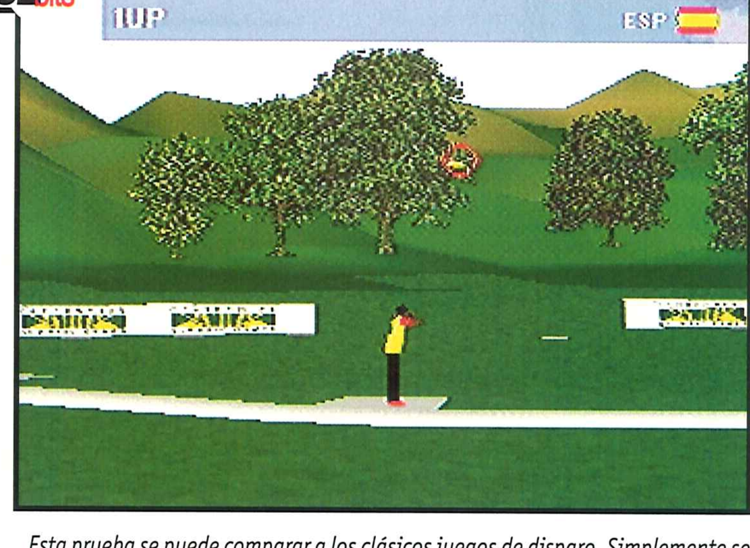
Tiro al plato

16 bits



Se trata de un prueba sencilla de ejecución, pero en la que no es fácil conseguir puntuaciones muy altas, al menos al principio Se deben realizar un total de 20 disparos divididos en cuatro turnos. El jugador debe pulsar un botón para lanzar el plato,que puede aparecer por cualquier lado, y otro para disparar.

32 bits



Esta prueba se puede comparar a los clásicos juegos de disparo. Simplemente se debe mover la mirilla utilizando el pad direccional para intentar acertar a los platos lanzados desde diferentes ángulos. Se deben realizar un total de 20 disparos desde ocho posiciones diferentes. Los platos son lanzados de dos en dos, y el jugador solo dispone de dos cartuchos para cada lanzamiento, de modo que si gasta ambos en acertar a un plato, ya no podrá disparar al otro.



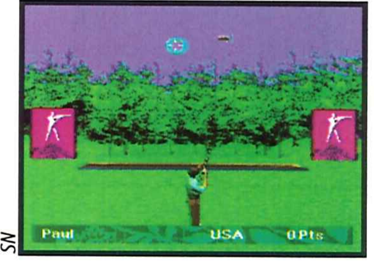
PXS



SAT



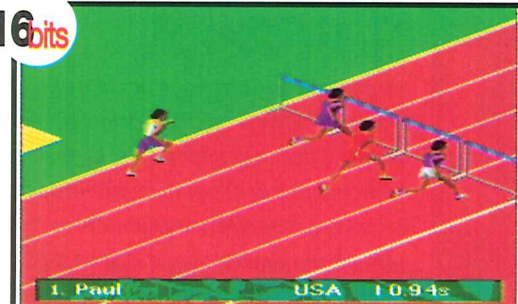
MD

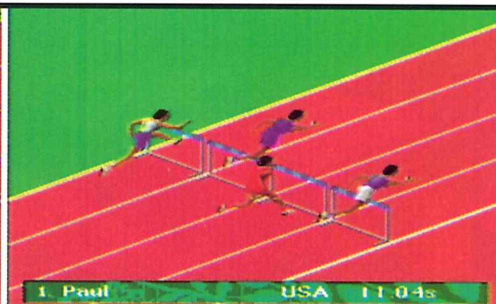


SN

110 metros vallas

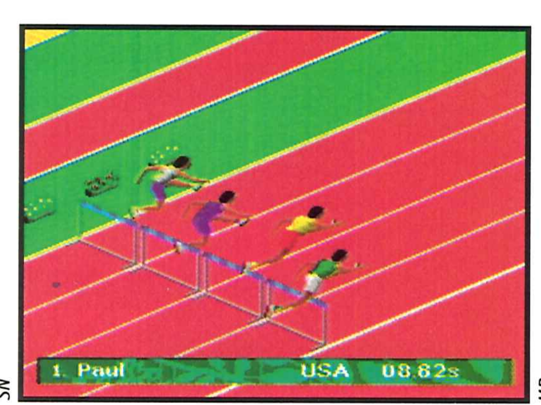
16 bits







En esta prueba, además de intentar correr lo más rápido posible utilizando los dos botones correspondientes, debéis evitar las vallas pulsando el pad direccional hacia arriba o diagonal hacia arriba. Solo es necesario un pequeño toque, pero debe ser realizado en el momento justo, ni antes ni después, o el corredor derribará la valla y perderá unos segundos preciosos. Una prueba muy complicada, ya que es difícil intentar correr muy rápido y al mismo tiempo evitar las vallas.



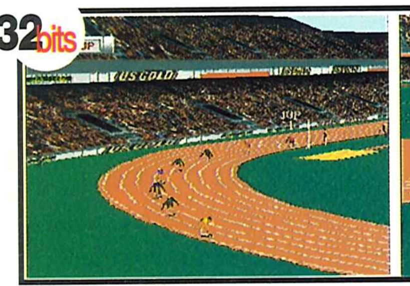
SN

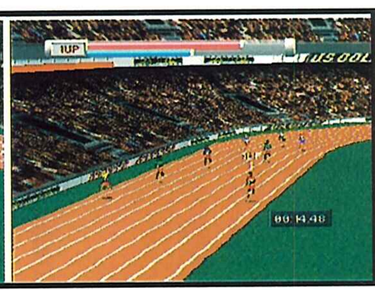


MD

400 metros

32 bits









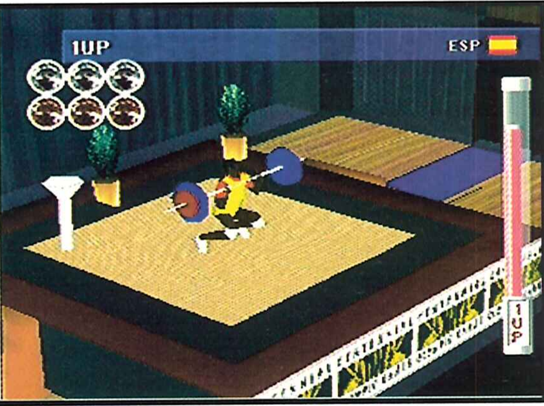


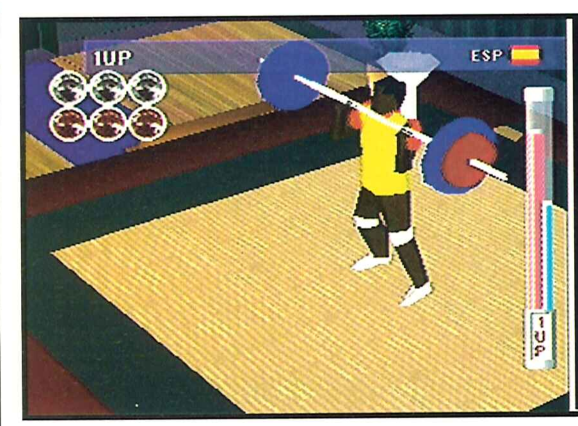
Una de las pruebas más atractivas de estas olimpiadas. Al igual que en los 100 metros vuestra labor consistirá en utilizar los dos botones destinados a aumentar la velocidad del corredor, pero en esta ocasión no debéis hacerlo lo más rápido posible, ya que en esta prueba el cansancio puede hacer mella en los atletas. Justo debajo de la barra rosa que indica la velocidad, aparecerá una barra de color azul que indicará el cansancio de vuestro atleta. Si esta barra se consume totalmente, el corredor sufrirá un agotamiento total y solo podrá ir al "trote" hasta que consiga recuperarse. Por tanto, se debe alcanzar la velocidad justa para que el atleta aguante hasta el final sin perder las posiciones de cabeza. Una prueba de velocidad y estrategia. Toda la carrera será ofrecida desde diferentes cámaras, que siempre presentarán el mejor punto de vista. Una prueba original y divertida.

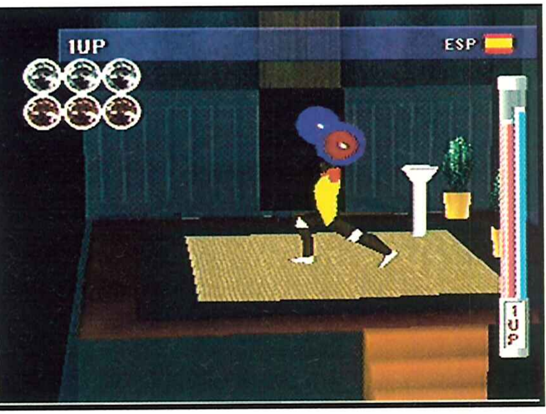
Halterofilia

32 bits





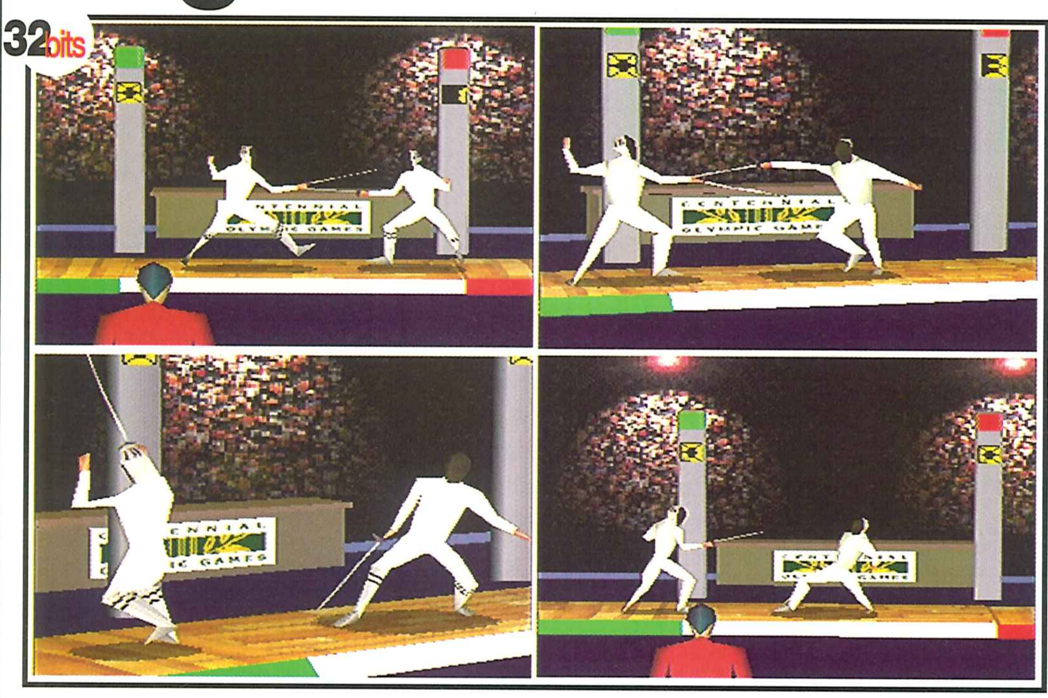




Este ejercicio se debe completar en tres etapas, que son los tres movimientos reglamentarios que requiere el levantamiento de peso. En primer lugar se deben utilizar los dos botones correspondientes para aumentar la barra de fuerza. En ese momento aparecerá otra barra de color azul a la derecha que indica la potencia. Cuando ambas se hallen al mismo nivel es el momento de pulsar el botón de arrancada. Después se debe repetir este proceso en los otros dos movimientos hasta llegar a la posición final. Pero cuidado, porque todavía no acaba la cosa, ya que el enorme peso que soporta el atleta nos obliga a compensar la inclinación hacia a un lado o hacia otro con el pad direccional. Se trata de una modalidad muy original, y a pesar de su complicada apariencia, no es muy difícil completarla con éxito, al menos con las cargas más ligeras. Cada movimiento del levantador lo veremos desde una perspectiva diferente.

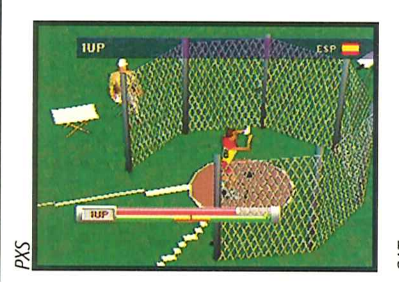
Esgrima

32bits



Toda una novedad en estos juegos olímpicos. El desarrollo es bastante similar al de los juegos de lucha "uno contra uno". El pad direccional mueve al espadachín a un lado o a otro del piso, mientras que dos botones combinados con los movimientos del pad sirven para realizar los ataques. Para defenderse. simplemente hay que pulsar el pad hacia atrás. El primero que llegue a cinco "touches" gana el combate. Todos los combates son apasionantes.

Lanzamiento de martillo

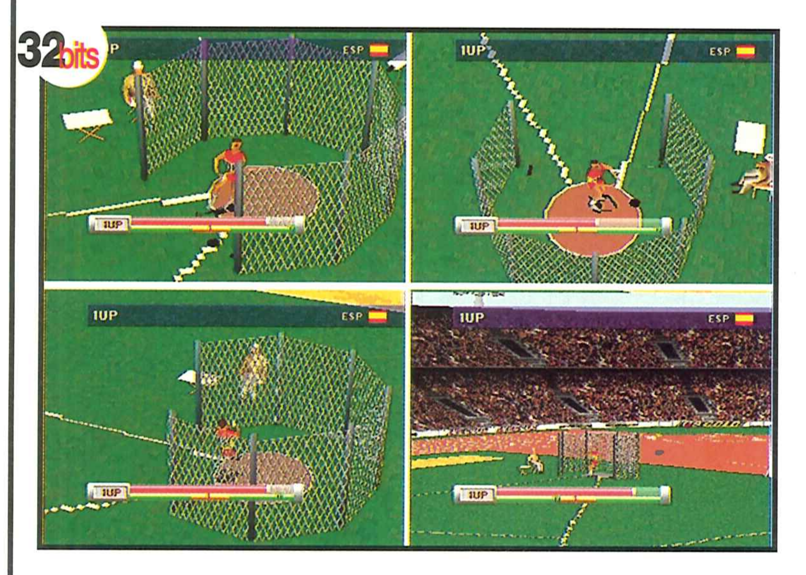


PXS



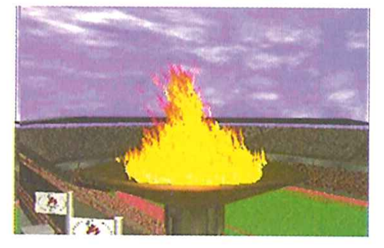
SAT

32bits



Una vez más, primero hay que aumentar la fuerza del lanzamiento con los dos botones de siempre, para después, cuando una segunda barra situada en la parte inferior lo indique, pulsar, sujetar y después soltar el botón de lanzamiento. Con el primer movimiento ajustaremos la dirección, y con los otros dos marcaremos el ángulo. Recordad que el martillo tiene que caer entre los límites marcados por las dos líneas en forma de triángulo, y que el atleta no debe salirse del círculo en el que está situado. Como en las otras pruebas de lanzamiento en las versiones de 32 bit, el jugador podrá elegir la perspectiva desde la que quiere observar los movimientos del lanzador.

Consola:	PSX y SegaSaturn
Tipo:	Deportivo
Compañía:	U.S. Gold
Programación:	Silicon Dreams
Nº de jugadores:	De 1 a 8
Nº de fases:	15 Pruebas
Niveles de dificultad:	3 niveles
Memoria:	CD-Rom



Gráficos: 93

Toda un innovación en el género. Polígonos y multiperspectivas aplicadas a todas las pruebas. Sensacional.

Sonido: 90

Mantiene el alto nivel de todo el juego. Destaca el griterío del público y las pisadas sobre el tartan.

Jugabilidad: 91

Variable dependiendo de las pruebas, pero muy alta en general. Un propuesta ideal para todos los públicos.

Diversión: 91

El número de pruebas y el atractivo de casi todas ellas constituyen toda una garantía. La diversión está asegurada.

Valoración: 91

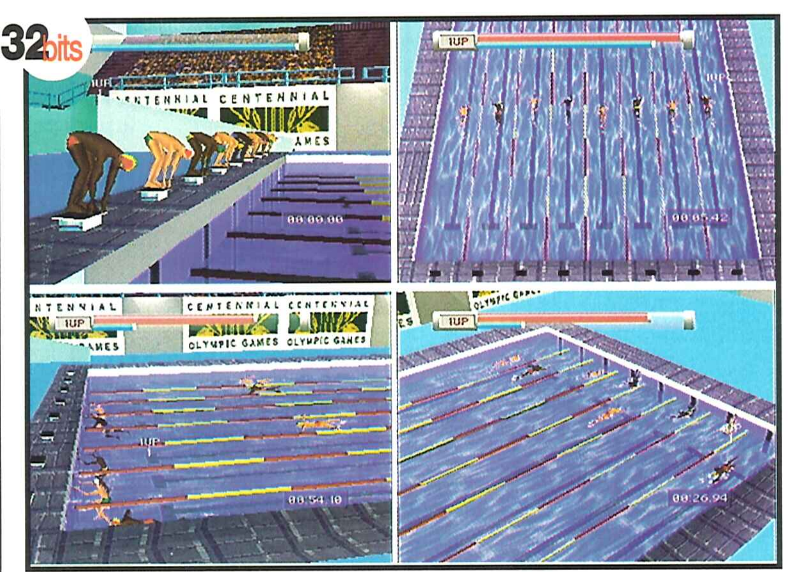
El debut de este género en los nuevos soportes ha quedado a la altura de lo esperado. Primero por presentar una calidad técnica sensacional, en la que los polígonos y las multiperspectivas alcanzan una espectacularidad similar a las retransmisiones televisivas. Segundo, por presentar un repertorio de pruebas muy completo, tratando de que en todas ellas la labor del jugador no se limite a una simple demostración de rapidez de dedos. Por supuesto, se trata de un género un tanto especial. que por si solo presenta algunas pequeñas limitaciones, pero U.S. Gold las ha sabido esconder con talento y oficio.

Ranking:

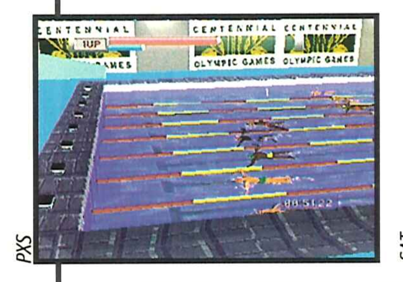
No hay juegos similares para estos soportes.

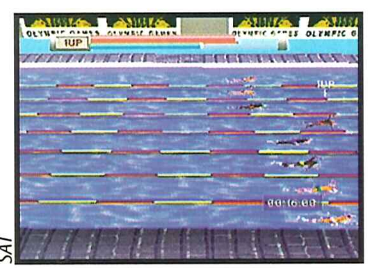
100 metros libres

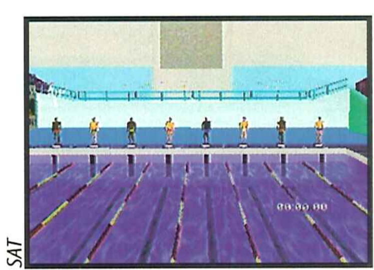
32 bits



Esta refrescante prueba tiene mucho que ver en su desarrollo con los 400 metros de atletismo. Aquí no solo habrá que preocuparse de la velocidad del nadador, sino también de su resistencia, cuyo nivel estará marcado por la barra de color azul. Es decir, la única función del jugador consiste en utilizar los dos botones de la velocidad, pero dosificando esfuerzos para llegar hasta el final de la carrera. Las multiperspectivas se lucen en esta modalidad como en ninguna.


PXS


SAT


SAT

Tiro rápido con pistola

32 bits

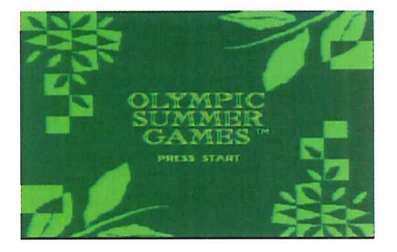


Es una prueba similar en su desarrollo al Tiro al Plato, pero en la que la se valora mucho más la rapidez con la que se efectúen los disparos. En la pantalla van apareciendo sucesivamente las dianas, en las que se debe intentar acertar en el centro utilizando la mirilla correspondiente. También aquí se ofrece una perspectiva subjetiva durante el desarrollo de la prueba, aunque antes de empezar podremos disfrutar de unas imágenes en las que veremos al tirador cargando la pistola y adoptando la posición reglamentaria para comenzar la prueba. Una modalidad demasiado vertiginosa.





Consola:	S.Nintendo y Mega Drive
Tipo:	Deportivo
Compañía:	THQ
Programación:	Tiertex
Nº de jugadores:	8 no simultáneos
Nº de fases:	10 pruebas
Niveles de dificultad:	3 niveles
Memoria:	16 megas



GRÁFICOS: 91
Muy logrados en todos los aspectos, pero destacan las animaciones de los atletas y la perspectiva isométrica.

SONIDO: 86
Cumple sin mayores problemas, aunque se podía esperar algo más de variedad y contundencia.

JUGABILIDAD: 89
Distinta según las pruebas, y por tanto algo irregular. Todo depende de vuestra habilidad y rapidez con los dedos.

DIVERSIÓN: 89
El ligero desequilibrio entre las pruebas y su planteamiento algo discutible (en algunos casos), no le impiden ser un juego muy divertido.

VALORACIÓN: 89
Estas dos versiones apuestan por un planteamiento clásico, y eso les hace contar con un grado de diversión innegable. Sin embargo, algunos detalles irregulares, como el desequilibrio entre las pruebas, y el hecho de no haber arriesgado planteando un desarrollo de las pruebas algo más complejo e innovador le impiden llegar a lo más alto. Se trata de un juego divertido, atractivo, sencillo, pero que apenas aporta nada nuevo a este subgénero. De todas formas, su indudable calidad técnica y su fórmula, no por gastada menos efectiva, le convierten en una opción siempre interesante.

RANKING:

Olympic Games

Olympic Gold (MD)

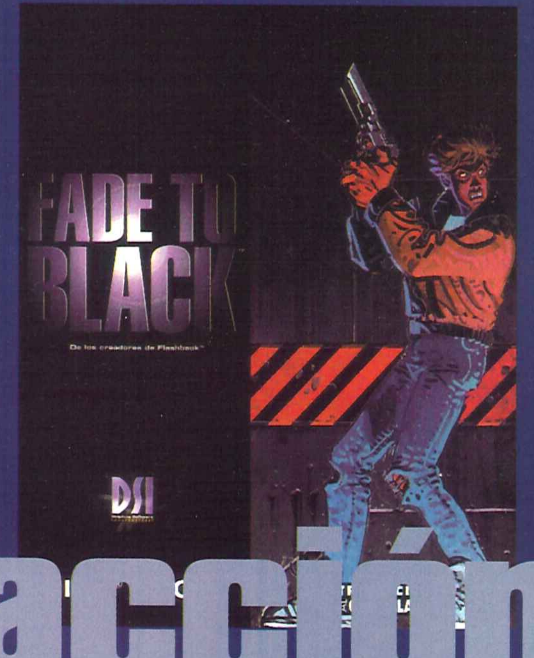
Summer Challenge (MD)

TRADUCIDO AL CASTELLANO

VÍDEO AVENTURA

Toda la acción está servida de la mano de Fade to Black. Combina a la perfección la acción y la aventura y consigue un mayor realismo gracias a la posibilidad de la perspectiva en 3D. Además te ofrece un arsenal de alta tecnología de escaners, campos magnéticos, minas explosivas, armas evolutivas y secuencias musicales y cinemáticas.

DISPONIBLE EN CD-ROM Y EN SONY PLAYSTATION.



Fade to Black



acción

SIMULADOR

Conduzca los mejores coches del mundo a más de 250 kilómetros por hora. The Need for Speed es el primer juego que le hará liberar tanta adrenalina como si participara en una carrera de verdad, con todo el riesgo de la pista. Disfrute con los gráficos de alta resolución, motores super rápidos en 3D, reproducción exacta de los modelos y sonido digitalizado de 16 bits para acrecentar... su ansia de velocidad.

DISPONIBLE EN CD-ROM, SONY PLAYSTATION Y SEGA SATURN.

PlayStation
PAL
ROAD & TRACK PRESENTS
The NEED for SPEED™

The Need for Speed



velocidad

TRADUCIDO AL CASTELLANO

PELÍCULA INTERACTIVA

Sumérjase en una aventura futurista junto a estrellas de la talla de Mark Hamil y Malcom McDowell y experimente la increíble sensación de participar en una simulación de combate espacial con diálogos, sonidos explosivos, un argumento interactivo y con acciones en directo. Conseguirá experimentar todo el realismo del cine.

DISPONIBLE EN CD-ROM Y EN SONY PLAYSTATION.



Wing Commander III

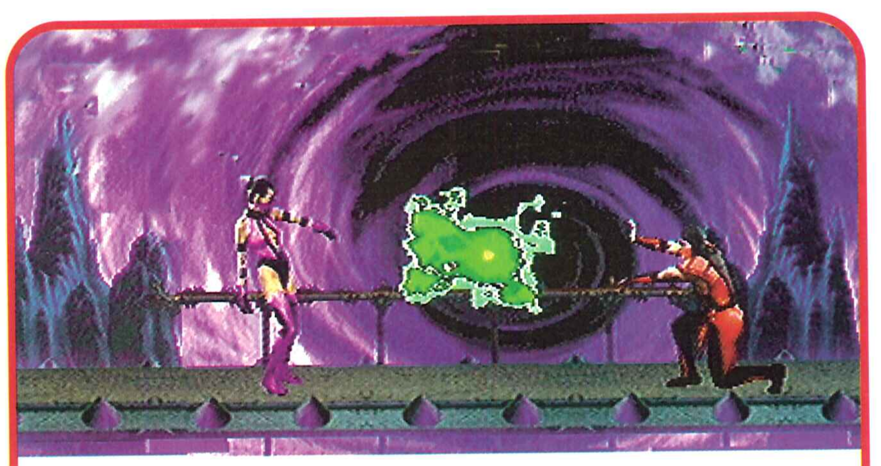
ORIGIN

estrategia

Edificio Arcade Rufino González, 23 bis, planta 1.ª, local 2 28037 Madrid Telf.: 91/304 70 91 Fax: 91/754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/754 55 40**



ULTIMATE MORTAL KOMBAT


En esta imagen podéis descubrir con un simple vistazo algunas de las novedades que incorpora esta versión para Saturn: la presentación de un nuevo personaje, Ermac; un nuevo escenario, "The Hidden Portal" y el regreso de una vieja conocida, Mileena, cuya misión es capturar a la princesa Kitana. Sin embargo, las sorpresas que encierra «UMK3» no se limitan tan sólo a estos detalles.



El TORNEO alcanza su clímax

Es el clásico de la lucha, el torneo entre los torneos, el que más luchadores tiene y el que más sorpresas ofrece. Es la ultimísima versión de la serie Mortal Kombat, todo un súper lanzamiento que acaba de aterrizar en Saturn.

El grupo Eurocom ha sido el encargado de realizar esta sensacional conversión de la recreativa de Williams en la que ha reunido al plantel de luchadores más completo de toda su historia, (22, más jefes finales y personajes ocultos), presentado 4 nuevos escenarios, dos modos extra de juego, nuevos golpes especiales y un nivel más de dificultad, convirtiendo a este título en una auténtica joya que sobrepasa notablemente lo que vieron hace unos meses los usuarios de PlayStation en «Mortal Kombat 3».

Todo este impresionante despliegue, sin embargo, ha costado un precio, y es que el tamaño de los personajes es sensiblemente inferior al de anteriores entregas. Este detalle, sin embargo, queda compensado con creces gracias a otras impresionantes virtudes gráficas como pueden ser la altísima resolución en pantalla, -muy similar a la del arcade-, o el extraordinario diseño de los nuevos escenarios.

Este nuevo «Mortal Kombat» mantiene, por supuesto, las señas de identidad de la mítica serie: combates rápidos y muy, muy agresivos y cantidades ingentes de fatalities, babalities, animalities, friendships y demás golpes especiales, pero a las que se le han añadido muchas sorpresas en forma de trucos e incluso de claves -imposible acceder sin ellas a ciertos luchadores-, que hacen que la diversión alcance cotas verdaderamente elevadas.

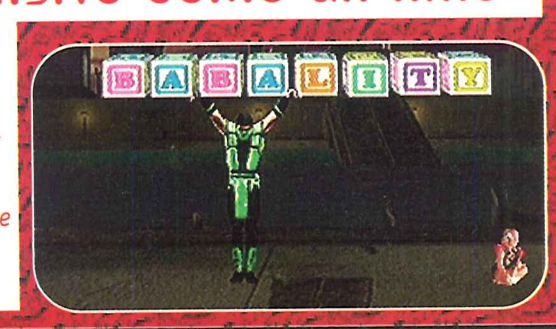
Tampoco hay que olvidarse de otros detalles como el contundente apartado sonoro, en el que destacan las voces digitalizadas y las inquietantes melodías.

Un Mortal Kombat, en definitiva, a la altura de lo esperado.

Manuel del Campo

Inofensivo como un niño

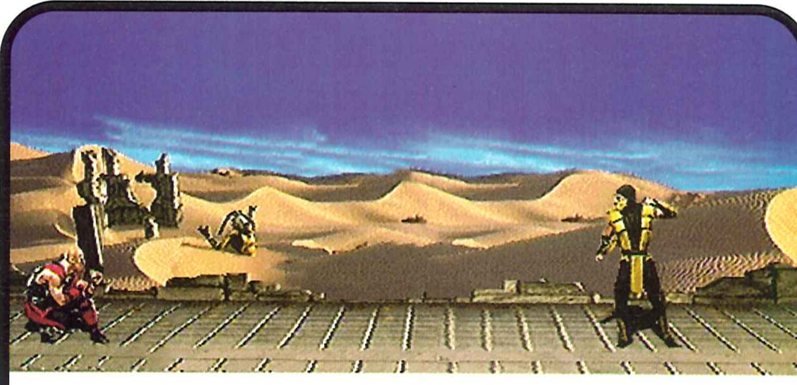
Dentro de los movimientos finales, el más curioso y "tierno" de todos es el Babality, en el que la víctima volverá a su niñez.



Torneos

Esta versión incluye dos nuevos modos de juego: un torneo en el que pueden participar hasta 8 luchadores, y un combate de dos contra dos, en el que dos jugadores podrán formar dúos explosivos para enfrentarse entre sí.



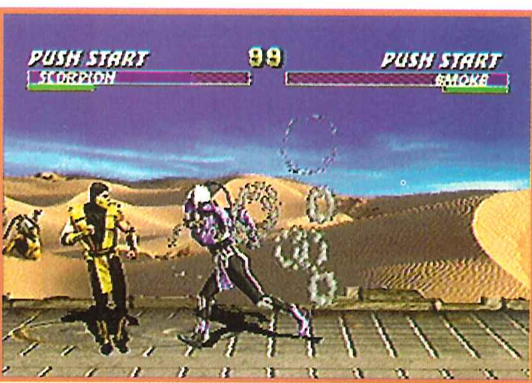


Uno de los nuevos escenarios que presenta «Ultimate Mortal Kombat 3» es el que ha sido bautizado con el nombre de "The Desert", y en él podemos ver al pobre Cyrax enterrado entre las dunas. Como recordaréis, en la última entrega de «MK» este luchador acababa el torneo en una situación similar. Y es que todo tiene su porqué en este juego.

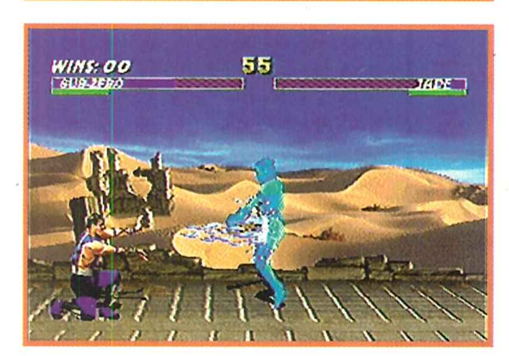
Saturn recibe la más completa y espectacular entrega de Mortal Kombat realizada hasta la fecha.

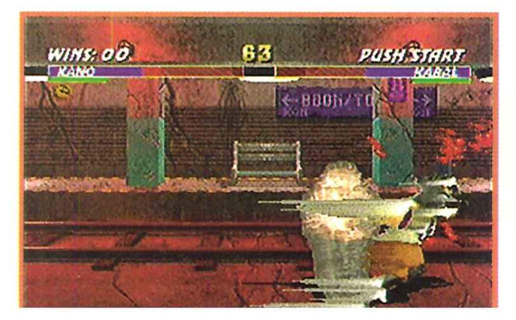












Fatalities para todos los gustos

Un Mortal Kombat sin fatalities no sería un Mortal Kombat. En esta nueva versión los encontraréis de todos lo colores y sabores, e incluso descubriréis cómo algún luchador de la vieja guardia ha aprendido nuevas técnicas. Es la auténtica "salsa" de esta serie.



Jefe Final

Cuando lleguéis a los niveles más altos del torneo os encontraréis con criaturas tan extrañas como esta, (que también aparecía en la tercera parte). Derrotarla será toda una hazaña.





Estos dos luchadores aparecen en el juego como personajes secretos. Se trata del bueno de Smoke, y el misterioso Noom Saibot. Seguro que con un poco de paciencia conseguís encontrarlos.

¡Sorpresa!

Sin duda, es el movimiento final más simpático de todos. Los luchadores parecen apiadarse de sus rivales y les obsequian con un bonito presente... pero no confiéis demasiado. Por si acaso.



En esta versión encontraremos los escenarios que pudimos ver en la tercera parte de la serie. Como sabéis, en algunos de ellos podréis enviar a vuestro rival hasta "el piso de arriba" mediante un contundente gancho.

Quitando el detalle del inferior tamaño de los personajes, esta versión es idéntica a la recreativa de Williams.





Consola:	SegaSaturn
Tipo:	Lucha
Compañía:	Williams
Programación:	Eurocom
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	Torneo
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 91
La animación de los personajes, el diseño de los escenarios y la resolución de todo el juego son excelentes. Sólo falla que se ha reducido el tamaño de los luchadores, pero este detalle se puede pasar por alto.

SONIDO: 90
Tanto las voces como las melodías y los efectos de sonido rayan a gran altura.

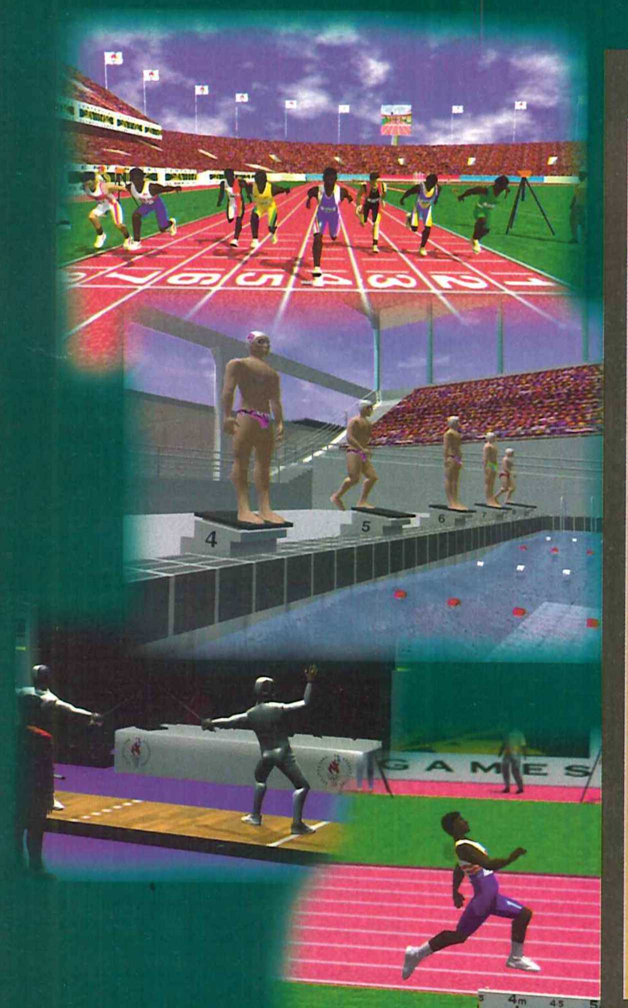
JUGABILIDAD: 91
La misma de toda la serie pero con muchas más posibilidades.

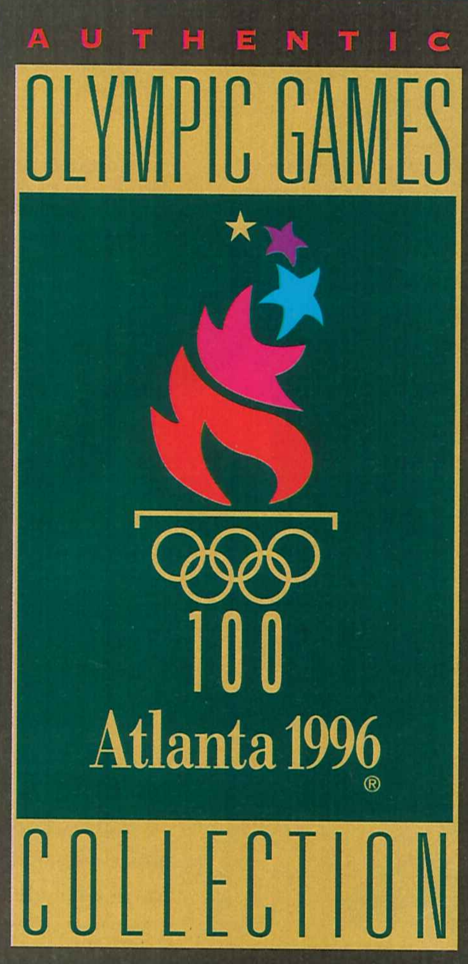
DIVERSIÓN: 92
Los amantes de la lucha encontrarán un juego hecho a su medida.

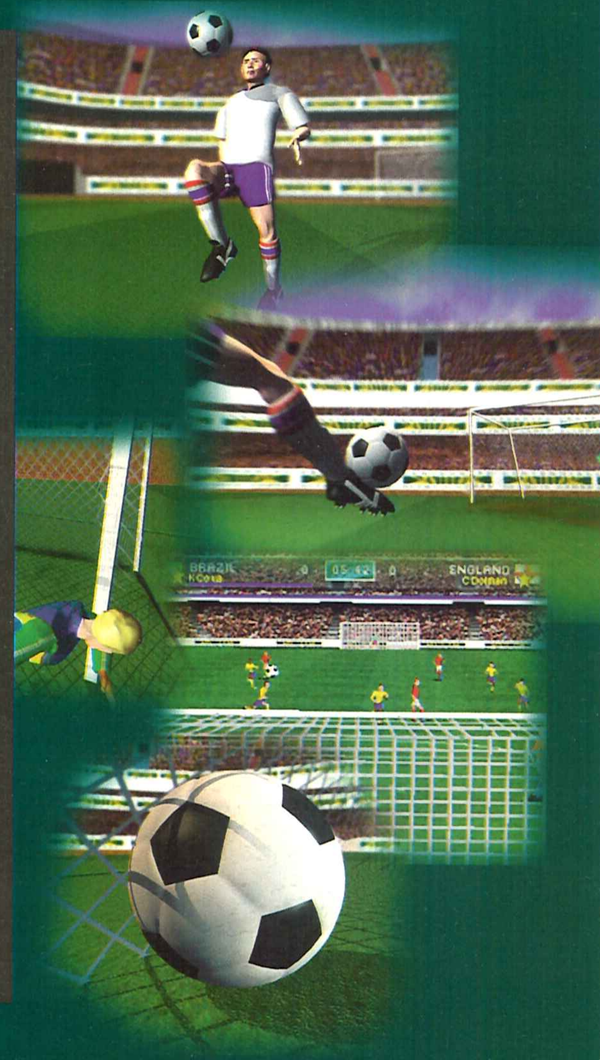
VALORACIÓN: 91
Era obligado que Saturn contara con una versión actualizada de Mortal Kombat, y aquí tenemos la respuesta. En «UMK 3» tenemos un plantel de luchadores impresionante (sin duda lo más atractivo de todo el juego) y un buen puñado de interesantes novedades que se convierten en alicientes más que sobrados como para llamar la atención de cualquier fan de la serie y de los juegos de lucha en general. Además hay que tener en cuenta que el salto en Saturn ha sido muy importante ya que no contó con la versión de «MK 3» y ha pasado de «MK2» directamente a esta auténtica maravilla que consigue que la máquina de Sega ofrezca lo más codiciado de la saga.

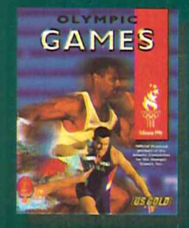
RANKING:
Virtua Fighter 2
Street Fighter Alpha
Ultimate M.K. 3

Sólo los mejores estarán en Atlanta



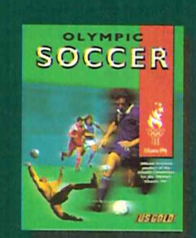






OLYMPIC GAMES
El juego multideportivo más completo: 100 y 400 metros lisos, saltos de longitud, triple, altura y pértiga, esgrima, natación, lanzamiento de disco, jabalina y martillo, tiro olímpico, halterofilia, ciclismo y tiro con arco.

*El próximo 19 de julio los mejores deportistas del mundo se darán cita en Atlanta. Por eso US Gold anuncia los dos juegos que te harán vivir el espíritu olímpico. **"Olympic Soccer"** y **"Olympic Games"** potencian el dinamismo de las acciones y combinan las imágenes más realistas con un ritmo de juego impresionante. **"Olympic Soccer"** y **"Olympic Games"** son los únicos juegos con licencia oficial del Comité para los Juegos Olímpicos de Atlanta 1996, disponibles en PlayStation™, Sega Saturn y PC CD-ROM.*



OLYMPIC SOCCER
Un juego de fútbol depende de su flexibilidad. Aunque tenga los mejores gráficos o el mejor sonido, si no tiene ritmo de juego no sirve. ***"Olympic Soccer"*** combina el realismo con una acción trepidante. ***"Olympic Soccer"*** lo tiene todo.

— *Disponibles en:* —







Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**



Novedades
PlayStation
SegaSaturn

Olympic Soccer



Fútbol a gusto de TODOS

U.S. Gold sigue fiel a sus principios, y al igual que hizo en el pasado Mundial de Estados Unidos con su juego «World Cup USA», en esta nueva licencia futbolera la compañía británica también se ha decantado por un tipo de juego que apuesta por el estilo inconfundible marcado por ese mito llamado «Sensible Soccer». Esta fórmula consiste en ofrecer un juego sencillo de manejar que ofrece diversión desde la primera partida, pero que con la práctica va dejando descubrir sus infinitas posibilidades.

Y esto es, exactamente, lo que ofrece «Olympic Soccer», pero con el aliciente añadido de presentar un apartado gráfico a la altura de los tiempos que corren, es decir, con jugadores poligonales que se mueven a las mil maravillas y con multitud de perspectivas a elegir.

En este simulador os resultará bastante sencillo jugar al primer toque, disparar a puerta con cierto peligro o defender con garantías, pero lo cierto es que necesitaréis estar unas cuantas horas delante del televisor para aprender a rematar de cabeza o de chilena, disparar a puerta con efecto, realizar vaselinas con el portero adelantado o intentar otras variantes de juego como los pases largos. Es decir, cualquiera podrá disfrutar a tope con este juego desde la primera partida, pero alcanzará aún mayores cotas de diversión cuando consiga exprimir todas sus posibilidades.

Este sistema de "aprendizaje" se basa en que cada botón tiene su función perfectamente definida (incluida la de pasar con el tacón), pero después se pueden realizar cientos de variaciones pulsando simultáneamente el pad direccional, lo cual nos permitirá ejecutar prácticamente todas las posibilidades tácticas de este deporte.

Todo este despliegue de acciones se ve acompañado de un ritmo de juego muy rápido, vivaz -sin llegar a ser desenfrenado-, que provoca constantes jugadas de área y que consigue que resulte prácticamente imposible aburrirse en ningún pratido.

Por lo demás, «Olympic Soccer», -como bien indica su nombre-, está basado en los próximos juegos de Atlanta y, por tanto, podremos disputar un torneo idéntico al de este acontecimiento o, si lo preferimos, organizar nuestras propias ligas o campeonatos con selecciones nacionales, aunque sin los nombres reales de los jugadores.

Un gran juego que agradará a todo tipo de público.

Manuel del Campo



Los penalties en este juego presentan una curiosa forma de ejecución. Antes de lanzar aparece una pelota que "revolotea" por toda la portería. El lanzador deberá elegir el lugar en el que quiere colocar el disparo.





Cualquier tipo de remate es posible en «Olympic Soccer». Sólo hay que saber pulsar el botón correspondiente en el momento justo y con la dirección deseada. Al principio cuesta un poquillo, pero con el tiempo, será coser y cantar.

U.S.Gold presenta un impresionante simulador que entusiasmará a todo tipo de jugadores.



Buen menú, señor



Aunque el menú de opciones no destaca por su excesiva oferta, sí se incluyen los suficientes elementos como para que podamos configurar el juego a nuestro gusto. La climatología, el estado del terreno o la regla del fuera de juego podrán sufrir variaciones a gusto del consumidor.

Liga de "colegones"



La posibilidad de organizar una liga en la que participen hasta 16 amigos supone uno de los mayores alicientes en este juego. Una herencia del añorado «Sensible Soccer».

En las repeticiones de las jugadas se podrán realizar todo tipo de efectos. Aparecerá un pad de control y con él podremos situar la cámara en cualquier lugar del campo, utilizar el zoom o jugar con la cámara lenta. Una auténtica gozada.



Juegos como éste son los que crean afición. Incluso aunque no te guste mucho el fútbol, seguro que te lo pasarás en grande con «Olympic Soccer».

Imitando a Capello



Además de las clásicas opciones tácticas para configurar el sistema de juego, también se incluye la posibilidad de programar la función de cada jugador en el campo.



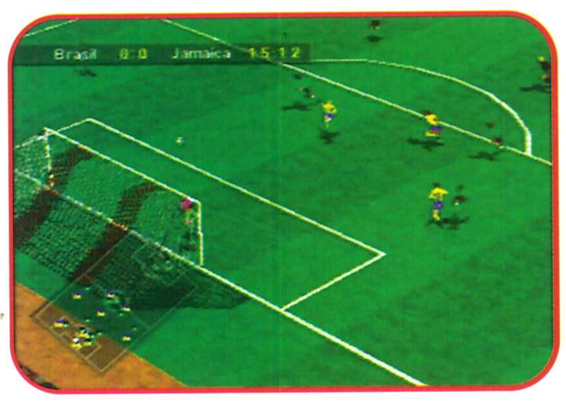


Un juego olímpico



El campeonato Olímpico es sin duda el torneo estrella de este juego. Al igual que en la liga, podrán participar hasta 16 equipos, pudiéndose configurar los grupos a voluntad. Tenéis un buen puñado de selecciones a elegir, aunque, eso sí, sin los nombres reales de los jugadores.







Todas las pantallas de este artículo corresponden a la versión para PlayStation de «Olympic Soccer».

Consola: Saturn y PlayStation
Tipo: Deportivo
Compañía: U.S. Gold
Programación: Silicon Dreams
Nº de jugadores: De 1 a 4
Nº de fases: Campeonatos
Niveles de dificultad: - -
Memoria: CD



GRÁFICOS: 91
En general, brillantes, pero destacan el movimiento de los jugadores y todas las perspectivas a elegir.

SONIDO: 90
También está a gran nivel, con sonido del público y voz de comentarista incluidos.

JUGABILIDAD: 93
Excelente. Sencillo de manejar y, sin embargo, capaz de ofrecer infinidad de posibilidades en el juego.

DIVERSIÓN: 92
Su desarrollo provoca que los partidos sean excitantes, con jugadas de gol constantes. Una auténtica delicia.

VALORACIÓN: 92
Se puede decir que estamos ante el sucesor del mítico «Sensible Soccer». Tal vez este juego de U.S. Gold no alcance aquella enorme jugabilidad (ni creo que nunca se consiga igualar), pero de lo que no cabe duda es de que «Olympic Soccer» aporta otros muchos nuevos valores, especialmente en su apartado técnico.
Un juego ideal para todo tipo de jugadores, aunque quizás pueda parecerle algo "frívolo" a los puristas del género (léase fans del «FIFA 96», como yo).
Sólo le falta contar con ligas nacionales y nombres reales de los jugadores. Pero si lo que buscas es diversión, aquí la encontrarás.

RANKING:
FIFA 96
Olympic Soccer
Actua Soccer
Adidas Power Soccer



Jack is Back

ALONE IN THE DARK

Infogrames logró algo muy importante con la primera entrega de este juego, «Alone in the Dark»: añadir una tercera dimensión a las aventuras gráficas que poblaban el mundo de los videojuegos para PC.

Pero esta innovación no se basó en aparentar la tridimensionalidad a base de perspectivas isométricas y escenarios geométricos, sino que un entorno prerenderizado, unos personajes poligonales y un minucioso sistema de seguimiento de la acción mediante múltiples cámaras consiguieron "engañar" al ojo humano y ofrecer una sensación de realismo total.

Esto sucedía hace unos 4 años y desde ese momento el juego de la compañía francesa ha marcado el camino a seguir a innumerables aventuras gráficas. Incluso ellos mismos mantuvieron esta línea en dos entregas posteriores, en las que aportaron pequeñas mejoras a un esquema casi perfecto.

Infogrames ha debido pensar que esta idea le seguirá pareciendo atractiva a miles de nuevos usuarios y, sin pensárselo dos veces, acaba de editar para las 32 bits de Sega y de Sony este «Alone in the Dark. Jack is back», que corresponde, -con notables mejoras a nivel gráfico-, a lo que fue el segundo título para PC.

Pero vayamos al grano y pasemos a ver en qué consiste el juego en sí. Nuestra participación en esta misteriosa aventura comienza cuando nos hacemos cargo del control de Edward Carnby, un famoso detective que recibe un angustioso telegrama que le pone sobre la pista de un secuestro en el que la víctima es una niña de corta edad.

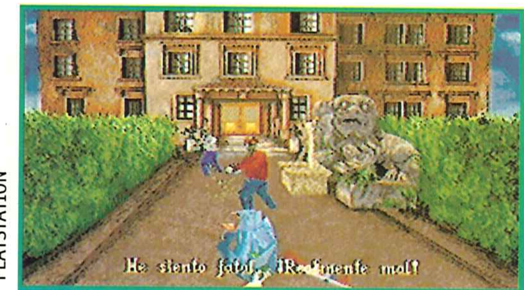
Con este inquietante punto de partida se inicia una investigación que nos obligará a recorrer minuciosamente una enorme y lúgubre mansión llamada ➤





Todos los objetos, armas y municiones que recojamos durante el juego se irán acumulando en el inventario para que podamos utilizarlos cuando la ocasión lo requiera. Encontrarle dicha aplicación a los objetos, a veces resultará realmente complicado.

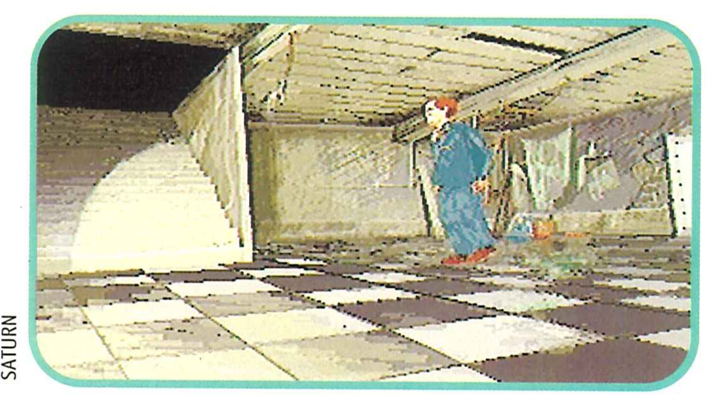
PLAYSTATION



PLAYSTATION

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	AVENTURA/ACCIÓN
Compañía:	INFOGRAMES
Programación:	INFOGRAMES
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	–
Niveles de dificultad:	3 NIVELES
Memoria:	CD ROM





SATURN



El vudú y los ritos satánicos también tienen cabida en este juego. Éstos provocarán una serie de acontecimientos misteriosos que contribuirán a crear una atmósfera de terror.



PLAYSTATION

Este juego en su versión original para PC, fue de los pioneros en el seguimiento "cinematográfico" de la acción y los movimientos de los personajes.

GRÁFICOS: 90

A los personajes no les vendrían nada mal unos cuantos polígonos más para ganar en definición. Los escenarios por el contrario son alucinantes.

SONIDO: 90

Los efectos brillan a gran altura y la música hace una exhibición de lo que es ambientar. El único "pero" afecta a algunas melodías que no pegan mucho con lo que ocurre en pantalla.

JUGABILIDAD: 89

No es una aventura fácil y algunas situaciones serán realmente complicadas de resolver. Por otra parte, los pesados accesos a disco ralentizan en exceso la acción.

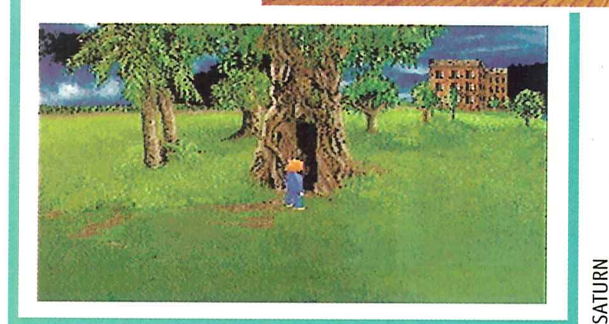
DIVERSIÓN: 92

La trama, el ambiente y el desarrollo de este juego son capaces de atraer la atención de cualquier amante de la aventura. Mejor si tienes Memory Card.

La Nueva Generación recibe con entusiasmo a una de las aventuras de acción más aclamadas en PC.

Si lo que estás buscando es el bastón, éste ha sido escondido, qué aburrimiento.

En un momento del juego Carnby es atrapado por los servidores del mal. A partir de ahí pasaremos a controla a la niña secuestrada, que tendrá que conseguir soltar al detective para escapar.



SATURN

VALORACIÓN: 90

Se trata de una aventura muy bien ambientada y que consigue combinar de una manera notable acción y estrategia. A nivel gráfico «Jack is Back» resulta bastante atractivo, - la aplicación de texturas a los personajes con respecto a la versión de PC ha mejorado enormemente su aspecto-, aunque también es cierto que se nota que está basado en un juego que tiene ya algún tiempo, pues otros títulos similares («Resident Evil» por ejemplo), le han dejado atrás en este apartado.
En cualquier caso, los amantes de las aventuras disfrutarán a rabiar con la compleja trama detectivesca de este CD, que además, está en castellano.

RANKING:

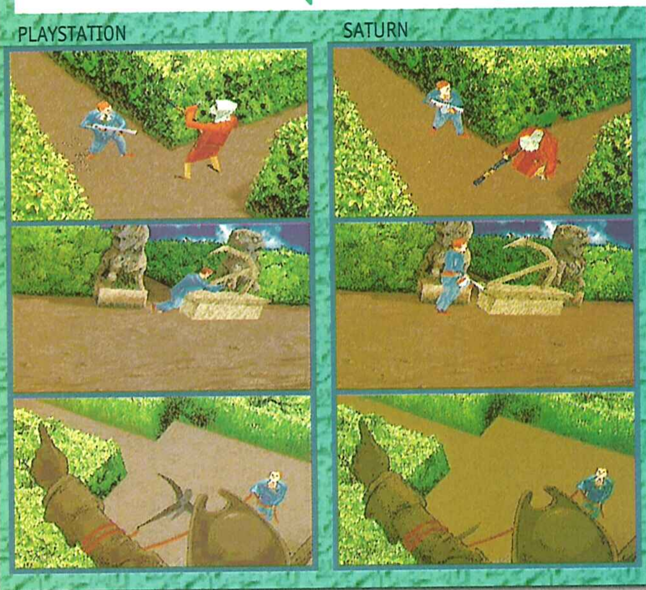
Alone in the Dark

Resident Evil

Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	AVENTURA/ACCIÓN
Compañía:	INFOGRAMES
Programación:	INFOGRAMES
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	–
Niveles de dificultad:	–
Memoria:	CD ROM



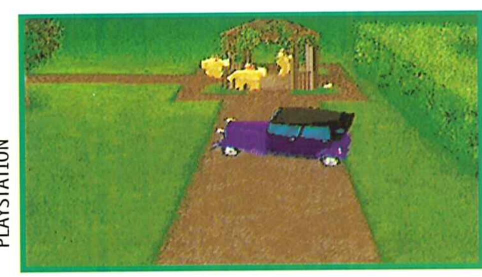
Lo que el ojo sí ve

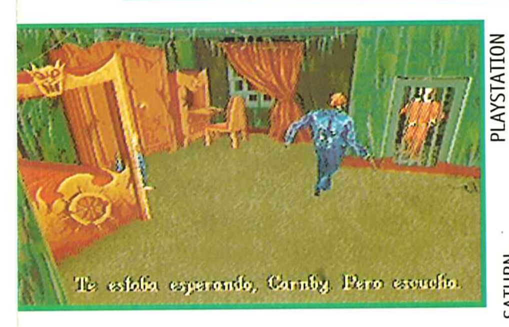


Las diferencias gráficas entre ambas versiones no resultan significativas, pero quizás la versión para la máquina de Sony hace gala de una mayor definición. Saturn, sin embargo, sale ganando en los tiempos de carga, que son más cortos.

Esta aventura transcurre en una misteriosa mansión infestada de zombies y todo tipo de extrañas criaturas.


SATURN


PLAYSTATION



PLAYSTATION

SATURN

➤ Hell´s Kitchen (La Cocina del Infierno), en la que encontraremos numerosos objetos que, por supuesto, deberemos aprender a utilizar para conseguir finalizar con éxito nuestra aventura. Mientras tanto, y para que no nos durmamos en los laureles, deberemos enfrentarnos constantemente a cientos de zombies, monstruos y almas en pena que irán apareciendo en nuestro camino y a los que deberemos abatir con distintos tipos de armas.

Como ya hemos dicho, nuestra percepción de los acontecimientos llegará a través de numerosas "cámaras" repartidas por los escenarios que se encargarán de mantenernos siempre en el punto de mira y de ofrecernos el plano que consiga imprimirle más tensión al juego.

Con la combinación de todos estos ingredientes, que requerirán de ti tanto inteligencia como habilidad, Infogrames ha realizado un juego que conseguirá, creénos, ponerte los pelos de punta.

Roberto Lorente

OSCAR A LA MEJOR FOTOGRAFIA



Las múltiples "cámaras" repartidas por todos los escenarios efectúan un seguimiento magistral de la acción. Ni el mismísimo Spielberg lo hubiera hecho mejor.

GRÁFICOS: 89
Saturn tampoco ha conseguido que el paso del tiempo no deje notar sobre «Jack is Back». Se nota que es una versión de un juego algo antiguo.

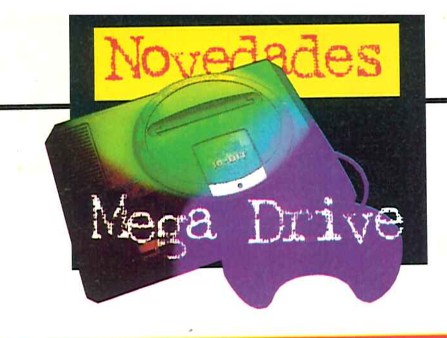
SONIDO: 90
Ni las melodías ni los efectos difieren mucho entre las dos versiones. Muy buenos en cualquier caso.

JUGABILIDAD: 90
Igual que lo comentado para PlayStation, aunque aquí los tiempos de carga son más cortos, lo cual mejora la jugabilidad. Por contra, no tiene niveles de dificultad.

DIVERSIÓN: 92
No hay que ser un fanático de la aventura para sentirse atrapado por este juego que nos invita a resolver problemas de lógica como a matar zombies con idéntica soltura. Ah, y se pueden grabar partidas, lo cual siempre es un detalle muy de agradecer.

VALORACIÓN: 90
Todo lo dicho para la versión de PlayStation se puede aplicar a la de Saturn (o todo lo que dijéramos sobre la versión de Saturn se podría aplicar a la de PlayStation, que tanto monta, monta tanto).
Las únicas diferencias -como ya hemos apuntado-, radican en que en Saturn los gráficos pierden en definición, mientras que se gana en jugabilidad gracias a los más rápidos accesos al disco. Lo comido por lo servido.
A espera de la llegada de «Resident Evil» (prevista para Agosto), «Jack is Back» se convierte en una opción ineludible para los amantes de las aventuras de acción. Ah, y por supuesto, está en castellano.

RANKING:
Alone in the Dark
No hay juegos similares para Saturn.



Tintín en el Tíbet

Los usuarios de Mega Drive están de enhorabuena: el reciente acuerdo entre Ocean e Infogrames ha permitido que, a pesar de la negativa de Sega hace unos meses de distribuir este cartucho, «Tintín en el Tíbet» se ponga a la venta en nuestro país. Y es que, según corren los tiempos, no estamos como para desperdiciar ni un sólo título para la 16 bits de Sega, y menos si es de tanta calidad como éste.

A pesar de que ya hemos hablado en otras ocasiones sobre este título, -que mantiene una similitud casi total con su homónimo para Super Nintendo-, no está de más recordar que «Tintín en el Tíbet» es un plataformas con ligero sabor a aventura que se caracteriza por su elevadísimo nivel de dificultad.

Su famoso protagonista no cuenta entre sus numerosas animaciones con ninguna dedicada al ataque, lo que significa que en este juego sólo hay espacio para la astucia y la habilidad a la hora de sortear mil y un obstáculos diferentes, habilidad que debe ser explotada al límite "gracias" a una barra de energía escasísima, a la inexistencia de continuaciones y a un crono que más que correr, vuela.

En este juego ni hay concesiones a los ineptos ni se perdonan los errores, (por muy fácil que sea cometerlos), y el único balón de oxígeno que se ofrece al jugador son los passwords que aparecen cada tres fases. (¡¡Por vuestro bien, que no se os olvide anotarlos!!)

Pero, afortunadamente, «Tintín en el Tíbet» a cambio de esta elevada dificultad ofrece un juego increíblemente variado en cuanto a fases y situaciones: resolver juegos de lógica en el lamasterio, escapar de los laberintos de las cavernas heladas, luchar contra las ráfagas de una tormenta en el Himalaya, nadar en una corriente fangosa o resbalar por la escarpada ladera de una montaña son algunas de las pruebas que Infogrames ha preparado para que Tintín y tú os convirtáis amigos inseparables (será por eso de que las dificultades unen).

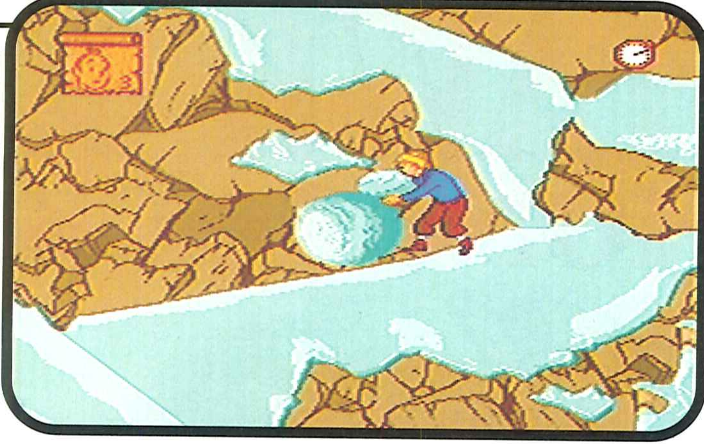
Desde luego, con un cartucho así resulta imposible aburrirse y, lo que puede ser más importante, os aseguramos que tardaréis mucho, mucho tiempo en llegar hasta el final. Sin duda, tenéis juego para rato.



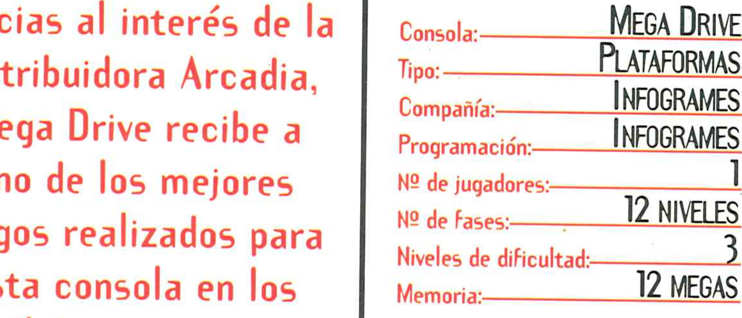
Los usuarios de Mega Drive van a poder disfrutar de esta versión completamente traducida al castellano. Esta vez no hay posibilidad de error ya que en el mismo cartucho se encuentran los seis idiomas disponibles.

Sonia Herránz



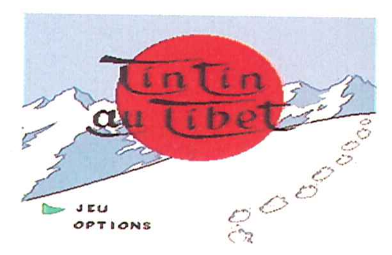


Además de pericia y paciencia en dosis exageradas, «Tintín en el Tíbet» exigirá de nosotros la habilidad de saber usar diversos objetos en los momentos adecuados.



Gracias al interés de la distribuidora Arcadia, Mega Drive recibe a uno de los mejores juegos realizados para esta consola en los últimos meses.

Consola:	MEGA DRIVE
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	INFOGRAMES
Programación:	INFOGRAMES
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	12 NIVELES
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	12 MEGAS



GRÁFICOS: 91

Siguen la estética simplista pero detallada de los cómics originales. Los escenarios son numerosos y muy variados.

SONIDO: 88

Los efectos sonoros son bastante simples y bajan con respecto a la media del juego. La banda sonora es la de la película.

JUGABILIDAD: 89

Algunas complicaciones en el control de los saltos es la única nota negativa de un cartucho que exige grandes dosis de habilidad.

DIVERSIÓN: 92

Asegurada para mucho tiempo gracias a su elevada dificultad y lo extenso de su desarrollo. Es un juego que además, resulta muy variado y adictivo.

VALORACIÓN: 91

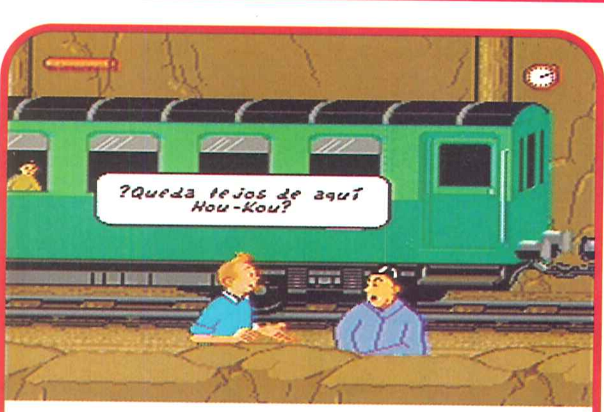
La sequía de títulos que se cierne sobre Mega Drive no está implicando -por fortuna-, que los pocos cartuchos que están apareciendo demuestren unas muy elevadas cotas de calidad.
Este es el caso de «Tintín en el Tíbet», un juego original, bonito, largo, difícil y variado que, a estas alturas de la vida, se ha permitido el lujo de innovar en un género tan explotado como las plataformas.
Por todo ello y por su argumento cargado de sorpresas y de situaciones complicadamente divertidas, se convierte en un cartucho ineludible. Sobre todo para los fans de este genial personaje.

RANKING:

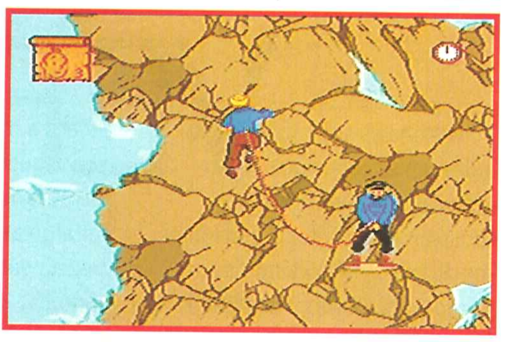
Tintín en el Tíbet

Toy Story

Spirou



Los escenarios de las diversas fases del juego están directamente extraídos de las viñetas del cómic original, por lo que el tono general del cartucho comparte los elementos típicos de la obra de Hergé, tanto a nivel de gráficos como de argumento.





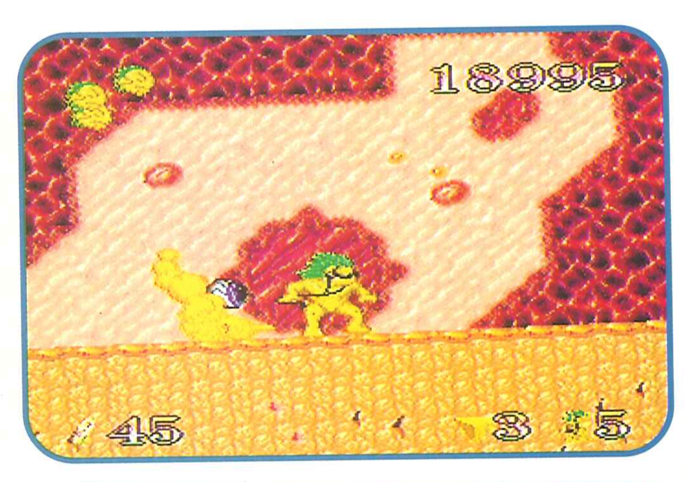
Las fenomenales animaciones de Tintín son uno de los puntos fuertes del juego. Este osado reportero es capaz de realizar las más variadas acciones (trepar, gatear, saltar...) con una fluidez digna de una película de dibujos animados.

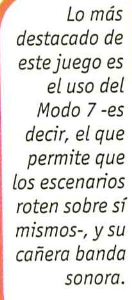


La dificultad de las situaciones se ve acentuada con la presencia de un crono que no nos dejará apenas tiempo para pensar.



MO HAWK & HADPHONE JACK

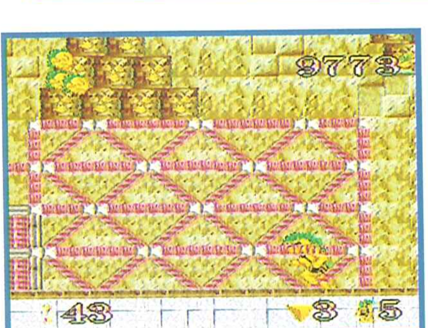


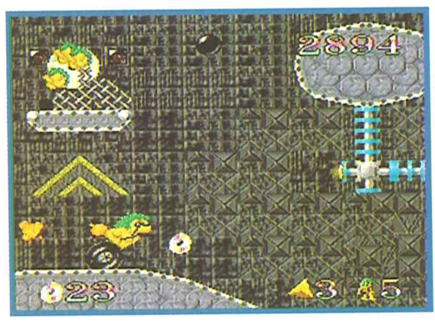


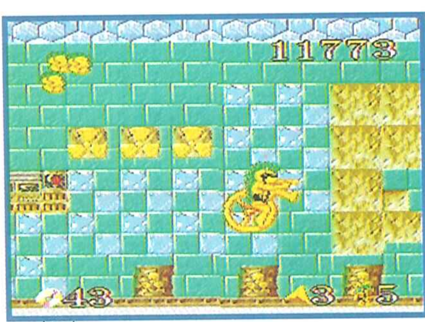


Lo más destacado de este juego es el uso del Modo 7 -es decir, el que permite que los escenarios roten sobre sí mismos-, y su cañera banda sonora.









Que no te atrape el VÉRTIGO

Los Mohawk son una tribu de indios americanos que se han especializado en la tarea de construir rascacielos. La razón es sencilla: los Mohawk no tienen miedo a las alturas y la palabra vértigo no existe en su vocabulario. Esto que os contamos es del todo cierto y quizás haya sido esta la razón por la cual Black Pearl ha elegido a dos de estos individuos para protagonizar un alocado plataformas en el que ninguna otra persona hubiera aceptado participar.

«Mohawk & Headphone Jack» -que no transcurre en rascacielos, por cierto, sino en escenarios de lo más extraño-, es un juego basado en el Modo 7 y que se propone como mayor objetivo marear al jugador con giros, bucles y todo tipo de retruécanos. Vamos, que viene a ser algo así como una extraña mezcla entre «Unirally» y «Sonic», -aunque sin alcanzar las cotas de calidad de ninguno de ellos-, y llevando la sensación de vértigo hasta sus últimas consecuencias.

Básicamente es un plataformas un poco simplón en el cual nuestra misión es recoger compact disc musicales hasta encontrar la salida de cada nivel. Los enemigos, que los hay, no son demasiado importantes ni abundantes: lo verdaderamente complicado es dar con la salida, lo que a la larga se convierte en un ejercicio algo monótono y escasamente agradecido.

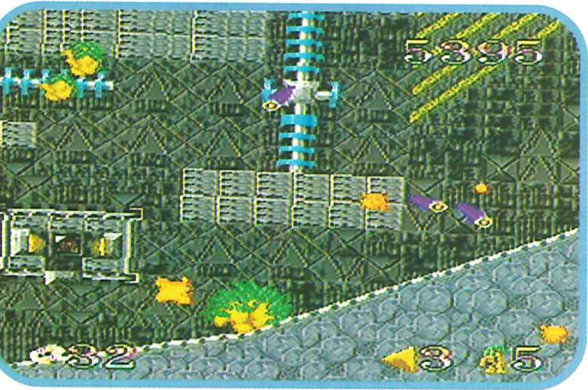
Para cumplir con los objetivos fijados, los indios mohawk pueden convertir su cuerpo en una bola de espinas y destruir así a sus enemigos, cambiar sus piernas por un veloz monociclo, deshacerse en un millón de partículas o elegir entre dos tipos de salto (más o menos largo). De todos modos, poco importan estas habilidades cuando lo realmente complicado consiste en aguantar el mareo y aprender a orientarse en un mundo que constantemente se pone del revés y en el que resulta casi imposible saber dónde está el cielo y dónde el suelo.

Sonia Herránz



Perderse en estos mareantes escenarios es lo más normal que puede ocurrir. Para evitarlo, al menos en parte, el juego nos ofrece la posibilidad de ver toda la fase en un mapa que no muestra ni enemigos, ni discos, ni entradas secretas. Por cierto, este mapa es el más sencillo de todo el juego...









Según se avanza las fases van haciéndose mucho más largas y laberínticas, aumentando considerablemente la dificultad.

La mejor y única manera de acabar con los enemigos es convertirse en una bola de púas que puede resbalar durante unos segundos, arrollando a todos los monstruos que encuentre a su paso.

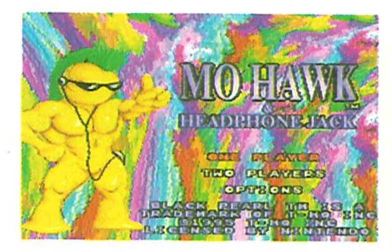




Si dejamos a un lado el uso del Modo 7, «Mo Hawk» se queda como un juego no demasiado original y que puede terminar por hacerse repetitivo.

THQ presenta un juego extraño, basado en una idea original, pero al que le faltan alicientes para divertir a tope.

Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	THQ
Programación:	BLACK PEARL
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	14
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	16 MEGAS



GRÁFICOS: 80

Lo más meritorio del simplista apartado gráfico es la suavidad y velocidad con la que actúa el Modo 7, algo que, en realidad, es lo único destacable del juego.

SONIDO: 80

La banda sonora es vibrante y marcada por el ritmo, sin embargo los efectos sonoros no resultan tan llamativos.

JUGABILIDAD: 79

Evitar marearse es el primer obstáculo del juego, después no hay nada complicado: simplemente hay que fijarse dónde se salta procurando no perder el rumbo.

DIVERSIÓN: 78

Aunque entretenido, difícil y bastante largo, se hace monótono con el tiempo.

VALORACIÓN: 79

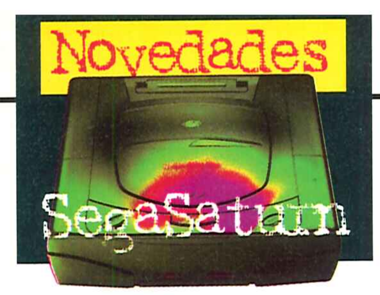
«Mo Hawk» es un juego al que -dejando a un lado el uso del poco explotado Modo 7-, habría que enmarcar dentro de la mediocridad. La idea inicial, un mundo de plataformas que rota, gira y se descoloca, descolocando también al jugador, resulta bastante atractiva e interesante. Sin embargo, a la hora de la verdad ofrece pocos alicientes. El juego se hace repetitivo tras la tercera partida y aunque puede convertirse en un reto personal, las fases son muy parecidas entre sí en cuanto a desarrollo.
La opción de dos jugadores de manera alternativa puede proporcionar algo más de entretenimiento.

RANKING:

Mo Hawk

Unirally

Boogerman





Cualquier imagen de «Euro 96» demuestra que su intención es parecerse lo más posible a la realidad. Este lanzamiento de falta es un buen ejemplo.



EURO 96

Vámonos de EUROCOPAS

Gremlin demostró ya en su «Actua Soccer» para PlayStation que su vocación es ofrecer un fútbol lo más parecido posible a la realidad, es decir, un simulador con todas las de ley.

En este «Euro 96» no cambian mucho las cosas, ya que básicamente se trata del mismo programa pero al que se le han añadido las lógicas mejoras y actualizaciones que conlleva el hecho de ser el juego con la licencia oficial de la Eurocopa 96.

De entrada, echando un simple vistazo a su apartado gráfico se puede adivinar la descarada búsqueda de realismo de este juego, en el que un impresionante plantel de jugadores de impecable diseño poligonal hacen gala de unas animaciones sensacionales.

Pero es sobre todo en el desarrollo del juego donde de verdad se aprecia la intención de los programadores: el ritmo al que se producen todas las acciones habituales en los partidos (carreras, toques en corto, pases largos...) es casi idéntico al de los partidos de verdad y el balón se desplaza con un realismo increíble.

Y es precisamente este afán de simulación el que ha llevado a Gremlin a presentar un control un tanto complejo que requiere mucha práctica y no poca paciencia. Los cuatro botones del pad tienen sus funciones bien definidas (tiro, pase, aceleración y selección de jugador), pero la cosa se complica un poco con la aparición de cuatro figuras geométricas que marcan al jugador que estamos controlando. Su finalidad es indicarnos la "predisposición" de dicho jugador, de forma que cuando éste aparezca marcado con un triángulo querrá decir que podemos tirar, con un cuadrado que efectuaremos un pase al área, con una estrella que ➤





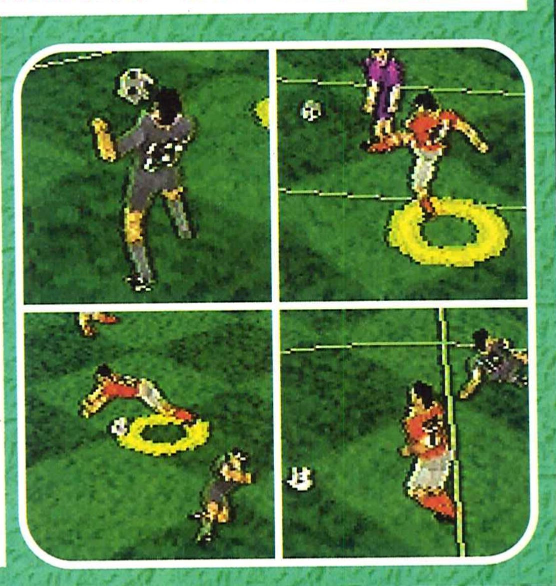
Listos para el remate.

Con estas dos imágenes os podéis hacer una idea del mecanismo del juego. Cuando efectuamos un pase (de tacón en este caso) el posible receptor aparece rodeado de una estrella intermitente. Antes de que reciba el balón tendremos que pulsar el botón de disparo y el jugador irá hacia la pelota (aunque, lógicamente, no siempre llegará a tiempo). Si consigue hacerse con el balón, la estrella se cambiará por un círculo y entonces dispararemos. Este sistema resulta un poco complicado, -y bastante difícil de explicar-, pero os aseguramos que con la práctica puede dar mucho juego.



¡Qué dominio del esférico!

Las animaciones de los jugadores son de auténtico lujo. Es bastante frecuente verles realizar movimientos tan espectaculares como parar el balón con el pecho, tirarse en plancha o deslizarse para robar un balón. Una gozada.





Las 16 selecciones nacionales cuentan con sus plantillas reales (o casi), y el juego permite intercambiar las posiciones de los jugadores o elegir el número de defensas, medios y delanteros.

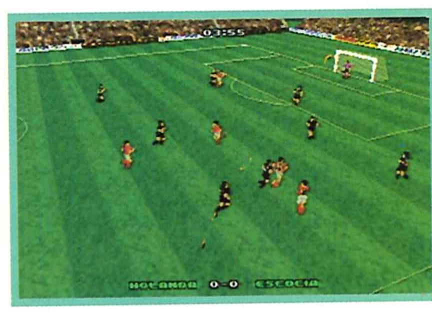
De la mano de Sega llega un simulador que se convierte en el juego ideal para quienes quieran vivir toda la emoción de la Eurocopa 96.

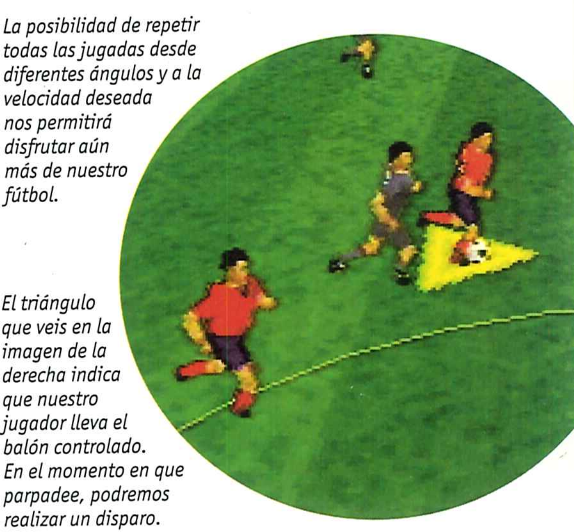












La posibilidad de repetir todas las jugadas desde diferentes ángulos y a la velocidad deseada nos permitirá disfrutar aún más de nuestro fútbol.

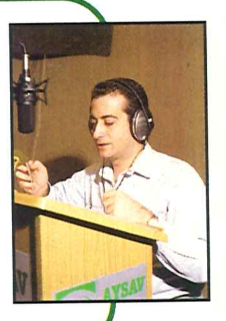
El triángulo que veis en la imagen de la derecha indica que nuestro jugador lleva el balón controlado. En el momento en que parpadee, podremos realizar un disparo.



Poder emular la Eurocopa de Inglaterra, con los mismos equipos y grupos, supone todo un aliciente. Pero es una pena que Gremlin no haya incluido más modos de juego, como por ejemplo una liga, pues un solo torneo resulta un poco escaso.

Una auténtica retransmisión

Uno de los aspectos más destacados de este juego es el que coresponde a los comentarios de los partidos. El compacto incluye a seis comentaristas de otros tantos países y la parte española corre a cargo del conocido presentador de Tele 5, J.J. Santos. Sus observaciones y análisis están muy acordes con las jugadas y siempre se escuchan en los momentos idóneos, lo que contruibuye a aumentar enormemente la emoción de los partidos. Un sobresalienta para J.J.Santos, que ha cumplido con brillantez este cometido.

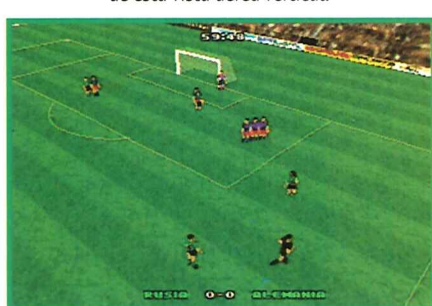




La perspectiva puede ser variada en cualquier momento del juego utilizando los botones L y R. Esto supone todo un acierto, ya que podremos disponer de la vista más conveniente para cada jugada. Al principio este sistema puede parecer algo lioso, pero después resulta bastante práctico.



Entre las perspectivas a elegir encontramos alguna que resulta prácticamente injugable, como es el caso de esta vista aérea vertical.





«Euro 96» se sitúa entre los mejores simuladores de fútbol. Sus mayores cualidades: su aspecto gráfico, su jugabilidad y los comentarios de J.J. Santos.

Los porteros son controlados totalmente por la máquina, salvo cuando saquen de portería. Esto significa que unas veces realizarán excelentes paradas y otras unas "cantadas" antológicas, pero tú no tendrás nada que ver en ello.



➤ remataremos y con un círculo que defenderemos. Este sistema, a pesar de resultar bastante práctico, hace que en algunas ocasiones nos sintamos algo limitados, ya que no podremos intentar otro tipo de jugada que no sea la que está marcando la máquina. No suele suceder muy a menudo, pero cuando ocurre, molesta un poco.

Por otro lado, mientras algunas jugadas resultan bastante sencillas de realizar (los pases en corto, los desplazamientos largos, los disparos a puerta con el balón controlado o los regates) otras son algo complejas, como los remates a puerta, las paradas de balón cuando viene de un pase largo o los remates de cabeza.

Todo esto supone que se necesiten muchas horas de práctica para dominar todos los aspectos del juego. Pero este es el precio que hay que pagar para disfrutar de los grandes simuladores del deporte rey. Y este «Euro 96», sin duda, lo es.

Manuel del Campo

Consola:	SegaSaturn
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Sega
Programación:	Gremlin
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	Torneos
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 93
Una auténtica maravilla, tanto en lo referente a la animación de los jugadores como en las perspectivas disponibles.

Sonido: 95
Los comentarios de J.J.Santos son sensacionales. Y la ambientación, también.

Jugabilidad: 90
Como buen simulador, cuesta hacerse con la dinámica del juego, sobre todo para sacarle el máximo partido.

Diversión: 91
Contiene alicientes de sobra para resultar divertidísimo, sobre todo a quienes no le tengan miedo a las complicaciones en el control. Es un simulador puro y duro.

Valoración: 92
Gremlin ha mejorado la calidad general de la anterior versión para PlayStation, aportando detalles tan atractivos como la inclusión de los comentarios en castellano o la posibilidad de disputar esta Eurocopa 96. En cuanto al juego en sí, aunque resulta realmente duro hacerse con él, puede dar mucho de sí con un poco de práctica.
Todo esto oculta algunas pequeñas carencias, como la ausencia de más modos de juego y equipos (¿qué ocurrirá cuando acabe la Eurocopa?) o la complejidad del control. De todos modos, se trata de un juego sobresaliente.

Ranking:
FIFA 96

Euro 96

Victory Goal

Striker 96

¿Sabes lo que te depara el futuro del videojuego?

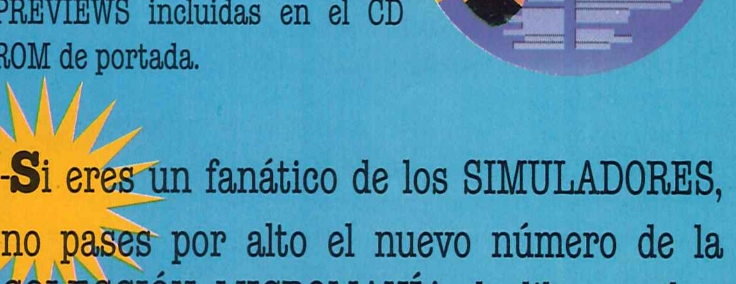


-Si quieres conocer todo, absolutamente todo sobre la nueva obra maestra de Shiny Entertainment, MDK, con imágenes EXCLUSIVAS y un completo WORK IN PROGRESS, no te pierdas este número de MICROMANÍA.

-Si tienes interés en descubrir cuales son los títulos que te harán soñar en los próximos meses, léelo en nuestro SUPLEMENTO ESPECIAL de 16 PÁGINAS.

-Si deseas conocer la solución completa de dos grandes aventuras como NORMALITY y THE RIDDLE OF MASTER LU, consulta nuestros artículos.

-Si ansías conocer cómo son realmente los juegos más espectaculares del mes, podrás hacerlo con las DEMOS y PREVIEWS incluidas en el CD ROM de portada.



-Si eres un fanático de los SIMULADORES, no pases por alto el nuevo número de la COLECCIÓN MICROMANÍA de libros sobre juegos.

Si tienes claro **que los videojuegos** son algo muy **serio,** no te pierdas **este número**

Descúbrelo en





Ya a la venta en tu quiosco por sólo 595 pts.

Un "agradable paseo" en helicóptero

GUNSHIP



El mundo de la simulación aérea se adentra en terrenos consoleros de la mano de Microprose. Esta experimentada compañía (con un interesante «F-15 Strike Eagle II» a sus espaldas) ha tenido la "osadía" de traer hasta PlayStation un simulador de vuelo al estilo más clásico (entendiendo por "clásico" el modelo habitual que se suele ver en los ordenadores), pero que en lugar del típico avión utiliza como protagonista a un helicóptero de combate, concretamente el moderno y potente Apache.

Este título lleva ya algún tiempo causando estragos en los PCs del mundo, pero ahora, tras las oportunas puestas al día, «Gunship» se ha convertido en una realidad para PlayStation que asombrará a más de uno por su especial concepción de lo que debe ser un simulador.

Lo primero que nos encontramos al cargar este juego es una "intro" de las que ponen los pelos de punta y, después, un menú de elección de idioma...¡con una bandera de España! Esto empieza bien.

Es el momento de acercarse hasta la sala de "Briefing" donde se nos informa de las órdenes del día con los objetivos a cumplir claramente señalados en el mapa táctico. El siguiente paso nos conduce irremediablemente hacia la cabina del helicóptero. Aquí todo está completamente plagado de indicadores con todo tipo de datos: altitud, velocidad, combustible, armamento... un auténtico aluvión de información que cuando nuestro pellejo esté en juego (y nunca mejor dicho) no tardaremos en descubrir su enorme utilidad. Una vez en el aire y cruzando los dedos para que no nos liemos con tanto mando (cosa bastante difícil de lograr), asistimos a un vuelo de lo más "movidito" en el que las defensas anti-aéreas nos disparan constantemente desde nuestros objetivos. ¡Vaya mogollón: misiles por aquí, ráfagas de ametralladora por allá... y encima no podemos dejar de mirar los controles!. Bueno, aprovechando la excusa de que fuel está en las últimas, mejor nos volvemos a la base a relajarnos un poco , porque con tanto bombardeo, ¡no sentimos la piernas!

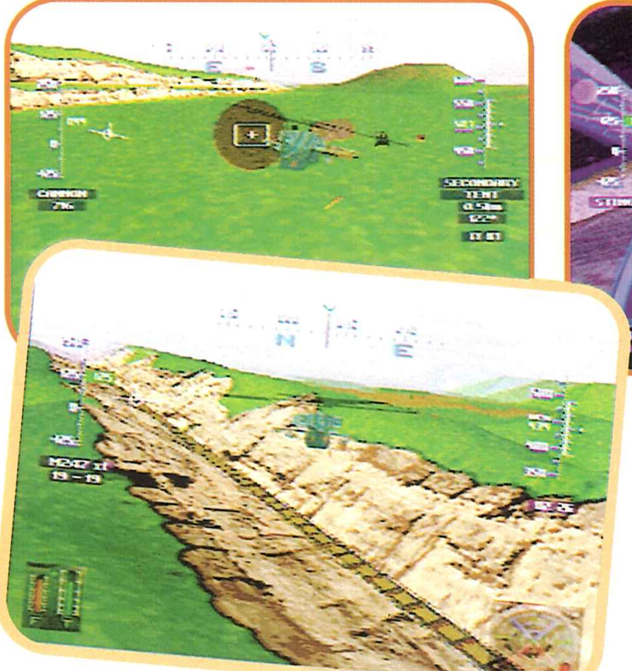
Roberto Lorente

Consola:	PlayStation
Tipo:	Simulador
Compañía:	Sony
Programación:	Microprose
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD Rom





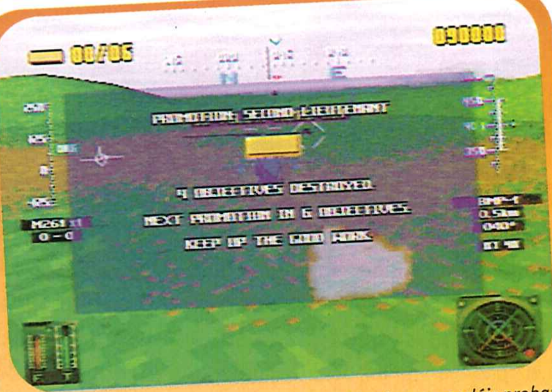
A la izquierda podéis observar el completo panel de mandos que posee el helicóptero Apache. Controlar todos estos factores puede resultar algo complicado, pero no cabe duda de que si lo que buscas es un simulador real, «Gunship» lo es.



La simulación en su estado más puro llega a PlayStation con un juego que nos invita a ponernos a los mandos de un helicóptero de combate.



En el mapa táctico vienen claramente señalados los objetivos de la misión. Para ayudarnos a encontrarlos podemos colocar una serie de "waypoints" o marcas intermedias en el plano que evitarán que nos perdamos. El piloto automático reconocerá estos puntos y trazará la trayectoria apropiada.



Si no se os da muy bien el modo simulación siempre podéis probar suerte con el modo arcade. Aquí los objetivos se suceden sin pausa y el fin principal es conseguir el mayor número de puntos a base de destruir cualquier cosa que se mueva.



Las imágenes de la "intro" destacan por su gran calidad y nos pondrán en situación ante lo que nos espera en el juego.

Gráficos: 91

Uno de los principales atractivos del juego es su espectacular aspecto, en el que se han utilizado polígonos y texturas para crear un entorno de lo más realista. No os perdáis las vistas exteriores del helicóptero.

Sonido: 91

Con unos efectos como estos no cuesta nada creer que se está en medio de una batalla. La música, a pesar de ser un elemento secundario, tampoco está mal.

Jugabilidad: 90

«Gunship» es simulación con mayúsculas. Nunca antes habréis sufrido un control tan complicado y a la vez tan realista. Sólo con mucha práctica se llega a dominar completamente el juego.

Diversión: 91

Superados los primeros momentos de desconcierto, «Gunship» se destapa como un juego entretenido, emocionante y muy agradable de ver. Pero recordamos que es un simulador con todas sus consecuencias.

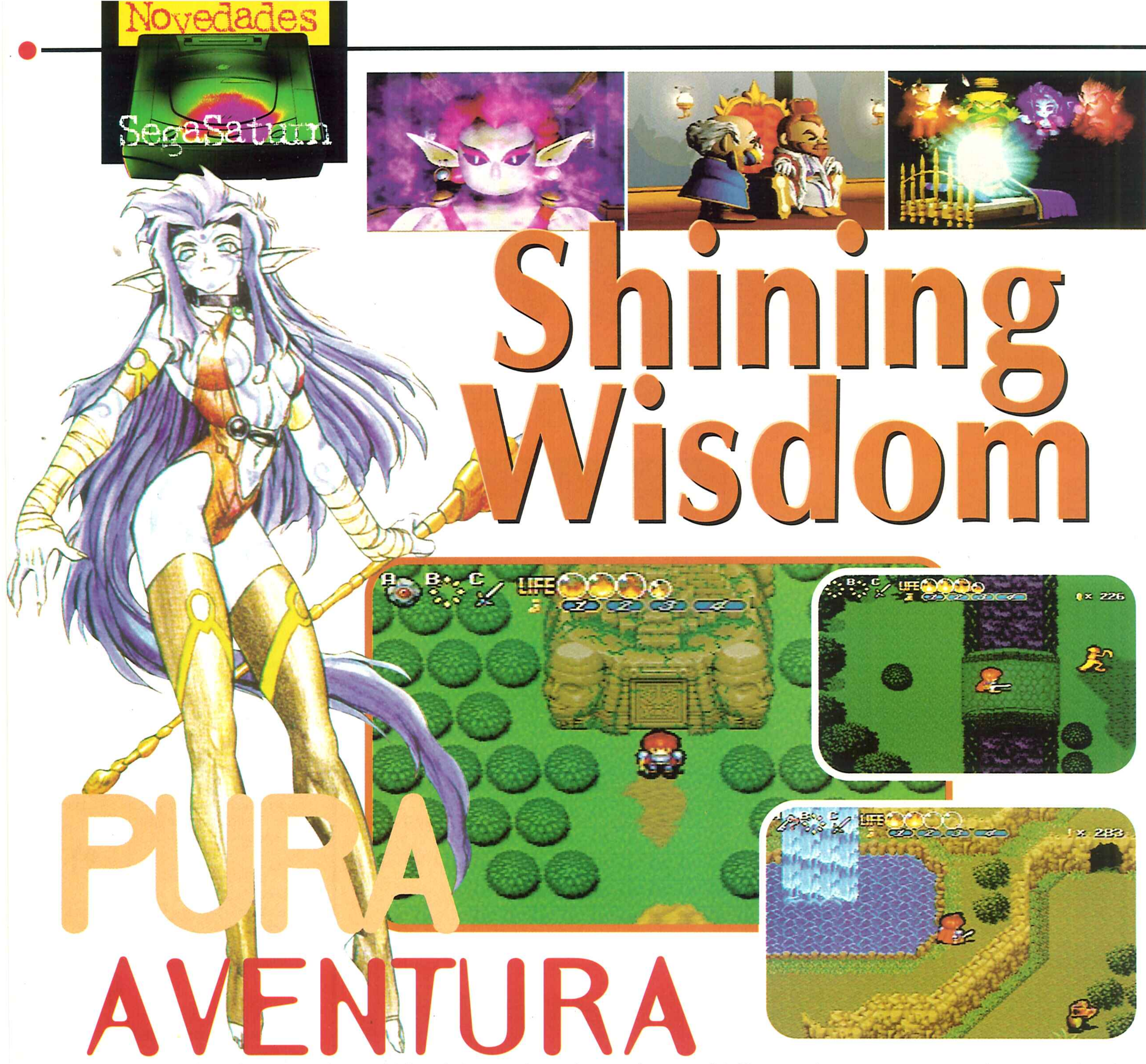
Valoración: 90

Trasladar a una consola todas las peculiaridades de un helicóptero es una tarea bastante complicada que Microprose ha conseguido plenamente. El tributo pagado ha sido llenar de funciones todos los botones del pad, con lo que es frecuente encontrarse en medio de un combate mirando al mando en lugar de a la pantalla. Este detalle, que afecta a la jugabilidad, obliga a cierta complicidad del jugador a la hora de saborear a tope un título, por otra parte, totalmente recomendable para los aficionados al género. Además, está en castellano.

Ranking:

Thunderhawk

Gunship



Shining Wisdom

PURA AVENTURA

El mundo del rol y la aventura al estilo clásico está atravesando uno de los momentos más controvertidos de su historia. La llegada de las nuevas máquinas está trayendo consigo una nueva manera de ver este género y parece que casi nadie apuesta ya por la vieja fórmula de perspectivas aéreas, mapeados laberínticos y gráficos a base de "sprites", que tantas satisfacciones han dado a los amantes de los problemas de lógica.

Una de las escasas excepciones a esta regla la presenta este «Shining Wisdom», un juego de aventuras al estilo tradicional -habrá quien diga "antiguo"-, que se basa en todos los elementos antes citados y que desde ya está a disposición de los usuarios de Saturn.

Partiendo de las premisas características de los RPG de acción, este título nos invita a meternos en la piel de Mars, el hijo del héroe más famoso del reino de Odegan y, controlando las acciones de este joven e inexperto guerrero, tendremos que enfrentarnos a los desmanes del Elfo Oscuro (un diabólico mago que pondrá en peligro la paz del reino) y a sus cuatro Terrores (unos diablillos bastante traviesos).

Para que os hagáis una idea más exacta de cómo funcionan las cosas, os diremos que el desarrollo del juego ha dejado un poco de lado el estilo de los anteriores «Shining» y se acerca más al de el genial «Zelda» de Nintendo, por lo que los combates en tiempo real, los laberintos, la utilización hábil de montones de objetos o el diálogo con los numerosos personajes que encontraremos en nuestro camino estarán a la orden del día. Igualmente, repartidos por un mapeado de acceso libre que recoge todo el reino de Odegan -en el que, por cierto, el tiempo pasa como en la realidad, es decir que se hace de día y de noche-, se esconden más de 25 ítems que permitirán al personaje principal adquirir nuevos poderes que le harán más sencilla su misión.

Así pues, ya lo sabéis, si sois de los nostálgicos que gustan de los juegos de Rol en su más pura expresión, en «Shining Wisdom» encontraréis lo que buscáis.

Roberto Lorente

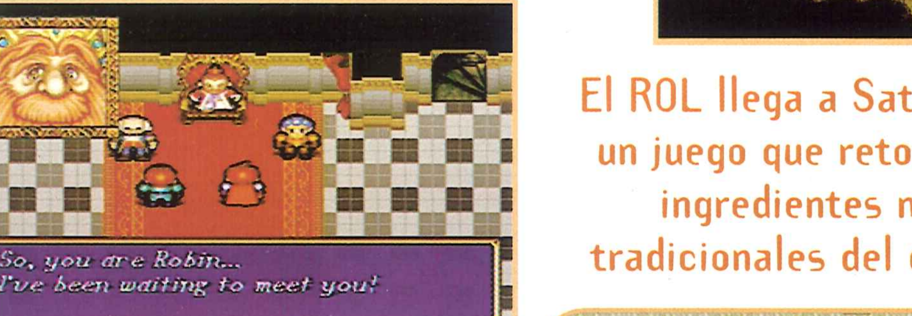


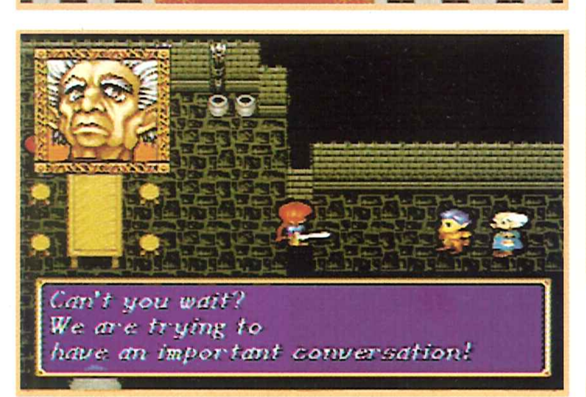
En esta pantalla de inventario podréis asignar objetos a cada uno de los 3 botones del pad. En uno estarán las armas, en otro los hechizos y los artilugios mágicos y en el último los ítems curativos y las llaves.



Para salvar la partida tendréis que acercaros hasta una iglesia. Si os pilla muy lejos quizá sea mejor comprar un libro-diario por pocas monedas.

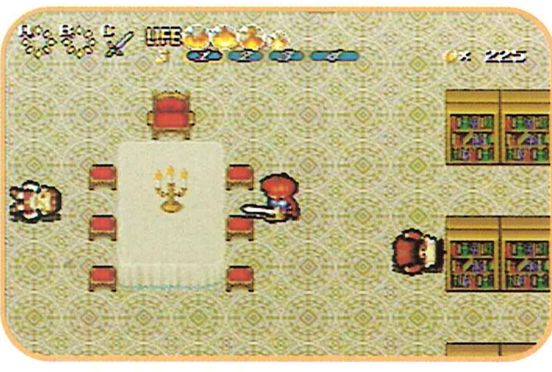






Las conversaciones con numerosos personajes del juego resultarán imprescindibles para descubrir pistas que nos conduzcan hacia el éxito. Eso sí, los textos están en inglés.

El ROL llega a Saturn con un juego que retoma los ingredientes más tradicionales del género.









Los escenarios, a pesar de tener una apariencia un tanto simplista, están realizados con el máximo detalle y el diseño de los personajes tiene un marcado tinte japonés.



Consola:	SegaSaturn
Tipo:	RPG de Acción
Compañía:	Sega
Programación:	Sonic
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de Fases:	-
Niveles de dificultad:	-
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 83
Están muy detallados y llenos de colorido, aunque su aspecto general es muy parecido a cosas ya vistas en los 16 bits. Lo mejor, las animaciones de la "intro".

Sonido: 86
El juego cuenta con buenas melodías para lograr un ambiente mágico y misterioso. Los efectos son mucho más simples.

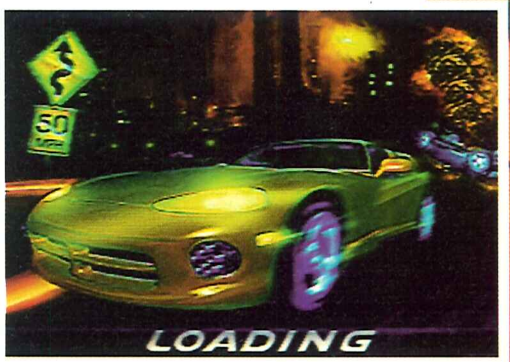
Jugabilidad: 83
Se deja jugar con suma facilidad, pero el hecho de no estar traducido, algunos problemas de control a la hora de luchar y la lentitud en algunas acciones repercuten negativamente en el resultado general.

Diversión: 88
Sabor total a aventura en un juego en el que la dificultad de los laberintos no es excesiva y los combates en tiempo real añaden interés al conjunto. ¡Qué pena que fallen algunos detalles!

Valoración: 85
Aterrizar en una máquina de 32 bits conlleva traer consigo una serie de novedades a nivel técnico que, a grandes rasgos, no se aprecian en exceso en este «Shining Wisdom». No cabe duda de que el juego resulta, aún así, atractivo y colorista a nivel gráfico y que los amantes del rol disfrutarán muchísimo con su desarrollo, pero lo cierto es que su "look" general, no sé... quizás da la sensación de que presenta innovaciones poco "visibles".
El hecho de que no esté traducido al castellano es otro de los inconvenientes de un juego que, a pesar de todo, puede ser considerado como un excelente RPG.

Ranking:
Mystaria
Shining Wisdom

IMPACT RACING



El juego pondrá a vuestra disposición seis súper bólidos diferentes, a los que se les ha dotado de armamento para "facilitar" vuestras posibilidades de victoria.



Carrera infernal

Ha llegado la hora de ponerse el casco, los guantes y prepararse para las emociones más fuertes. «Impact Racing» ha llegado a PlayStation con la consigna clara de subir la adrenalina a todo aquel que se atreva a competir en sus vertiginosos circuitos llenos de peligros. Sí, porque en este título de JVC la misión es bastante clara: llegar a la meta sano y salvo utilizando cualquier medio a nuestro alcance.

Puede que este planteamiento os suene de haberlo visto en «WipeOut», e incluso en cosas tan antigüas como «Chase H.Q», o «Super Karts», pero lo que es indudable es que no por conocida la fórmula ha dejado de ser divertida.

Lo primero que os encontraréis en «Impact Racing» es un enorme garaje con 6 impresionantes bólidos, cada uno de ellos con sus características propias en velocidad, aceleración, resistencia a los daños, etc.... pero con un curioso aspecto en común: todos disponen de armas.

Una vez elegido el modelo que más os guste pasaréis al primer circuito. Mientras se os muestran en pantalla los mejores tiempos marcados en la pista, se os avisará de las condiciones necesarias para acceder a las fases de bonus, bien sea eliminando un número determinado de rivales o simplemente acabando las 4 vueltas que componen la carrera.

Una vez dentro del coche comprobaréis que no hay opción para cambiar la vista, por lo que todas las carreras las veréis como si estuviérais sentados en el propio asiento del piloto. No hay tiempo para más, sin daros cuenta os veréis metidos de lleno en la competición y apenas hayáis comenzado a rodar os empezarán a llegar los disparos de los contrincantes que tenéis detrás.

Esquivar sus ataques no os resultará suficiente, por lo que lo mejor es que no os andéis con remilgos y empecéis a usar vuestro armamento contra todo vehículo que encontréis en vuestro camino.

Pero cuidado, porque con tanto disparo y tanto contrincante no podéis olvidaros de que, al fin y al cabo, estáis metidos en una carrera y que vuestro objetivo principal es llegar a la meta en el menor tiempo posible.

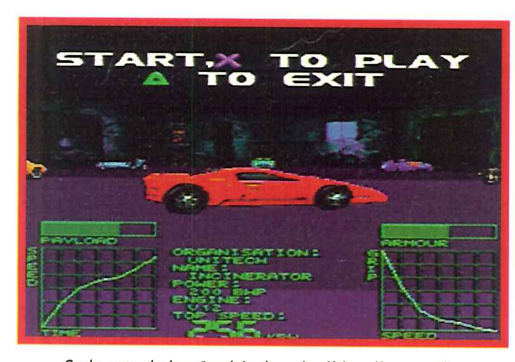
Así pues, no os despistéis ni un segundo, porque esto de correr y disparar puede resultar más complicado de lo que creéis.

Roberto Lorente









Cada uno de los 6 vehículos elegibles dispone de características propias que afectan a su velocidad, aceleración, blindaje y armamento.



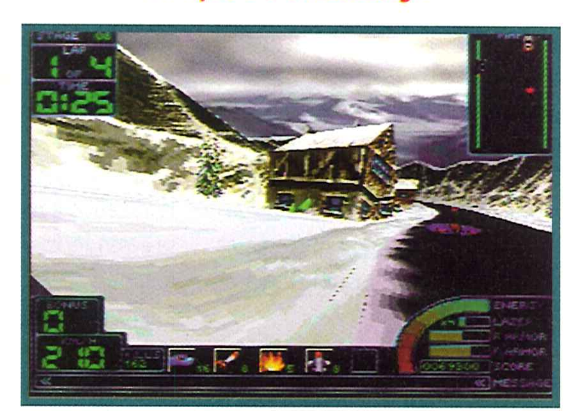
Las carreras se desarrollan en escenarios de los más extraño y variado: ciudades abandonadas, carreteras de montaña, pistas flotantes e incluso en circuitos espaciales.



Cada vez que destruyáis un vehículo contrario podréis recoger de entre los restos el premio a vuestra puntería: maravillosos ítems que os darán munición, energía extra y blindaje.



Velocidad y acción se combinan en dosis iguales en este trepidante «Impact Racing»



Destruye y gana

Para mejorar el armamento de vuestro coche tendréis que llegar a las fases de bonus. Si accedéis a estos niveles y destruís los coches que se os pide en el tiempo indicado conseguiréis nuevas armas.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Arcade
Compañía:	JVC
Programación:	Funcom Dublin
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de fases:	N/D
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 85

A pesar de utilizar todos los recursos posibles (texturas, polígonos y demás) no brillan a un nivel excesivo. Cumplen su misión, pero sin demasiadas alegrías.

Sonido: 84

Tonadillas bacaladeras se encargan de darle marcha al tema, mientras que los efectos ponen la nota de color con explosiones, tiros...

Jugabilidad: 89

A medida que se van consiguiendo nuevas armas nos faltan dedos, pero con práctica todo se supera.

Diversión: 87

El planteamiento y el desarrollo son lo bastante simples como para poder disfrutar sin complicaciones desde el principio.

Valoración: 85

«Impact Racing» es el ejemplo perfecto de que a una buena fórmula le sobra cualquier tipo de adorno.

A este juego se le puede achacar una falta de brillantez en los gráficos, echarle en falta una vista exterior e incluso habrá quien le acuse de escasa originalidad, pero lo que también es cierto es que las frenéticas carreras que propone consiguen transmitir mucha emoción.

En resumidas cuentas, «Impact Racing» es un juego notable, que se deja jugar sin problemas y al que se le puede sacar bastante jugo, aunque la cosa tampoco es como para tirar cohetes (y nunca mejor dicho).

Ranking:

Wipe Out

Impact Racing



Striker 96



Participar en la Eurocopa con los grupos y equipos que estamos viendo en Inglaterra supone todo un aliciente, aunque también se pueden crear otros tipos de torneos.







FÚTBOL de ataque

Rage Software ya nos mostró su particular forma de ver el fútbol con un par de juegos editados para Super Nintendo y que respondían a los nombres de «Striker» y «World Cup Striker». Ahora, esta compañía británica regresa con la nueva versión de este juego para Saturn (que ya está también disponible en PlayStation) y que ofrece un estilo muy similar al de aquellos dos títulos.

Su propuesta futbolística queda muy clara desde el primer momento: rapidez desenfrenada en el desarrollo de los partidos, lo cual provoca constantes jugadas en el área e infinidad de tiros a puerta.

Esto no significa, sin embargo, que el control de los jugadores resulte, ni mucho menos, fácil. Los cuatro botones habilitados contienen funciones un tanto ambiguas y al jugador le costará bastante explotar al máximo las diferentes posibilidades de juego. Por ejemplo, con el mismo botón de "disparo", a veces puedes tirar a puerta, otras centrar o, si estás de espaldas al la portería contraria, dar un pase de tacón. Este sistema a la larga resulta práctico, pero lo cierto es que al principio cuesta lo suyo hacerse con él.

Por otra parte, la exagerada celeridad del juego consigue que los partidos se transformen en auténticos "correcalles" con situaciones de gol constantes, -solventadas en un porcentaje altísimo por los sensacionales porteros-, pero donde el usuario apenas tiene tiempo para pensar. El juego pausado y al primer toque es prácticamente inexistente.

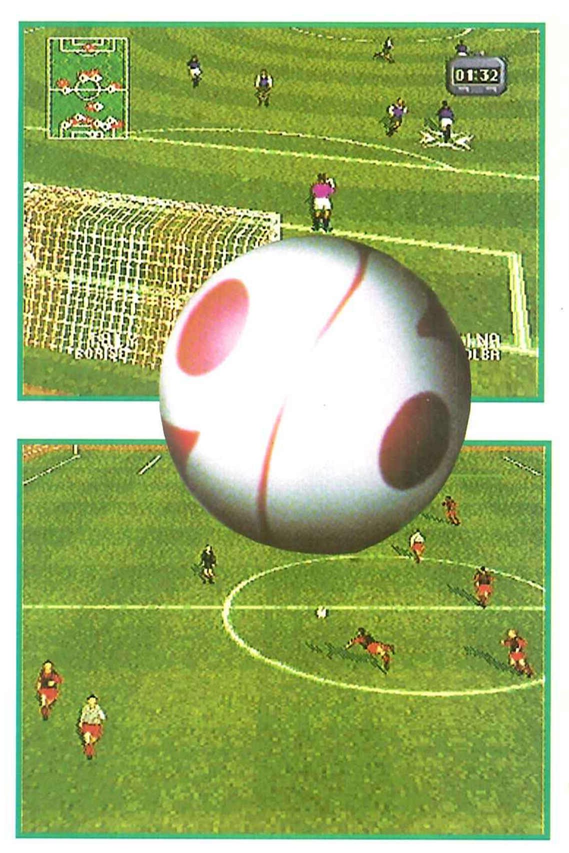
A nivel gráfico «Striker 96» se sitúa en la línea de «FIFA Soccer 96», con jugadores realizados a base de sprites pre-renderizados. Igualmente, se dispone de varias "cámaras" a elegir para seguir el transcurso del juego, aunque la mayoría de ellas no son excesivamente jugables puesto que su limitado campo visual apenas ofrece puntos de referencia.

Eso sí, el repertorio de opciones y modos de juego resulta bastante completo, con posibilidad de jugar todo tipo de torneos, incluida la Eurocopa 96 con todas sus selecciones (sin nombres reales).

Por último, también dispone de una opción para jugar partidos de fútbol-sala, en los que la velocidad se multiplica aún más ante las escasas dimensiones de la cancha.

En definitiva, un juego con un estilo muy diferente a lo que se está imponiendo en los nuevos soportes.

Manuel del Campo



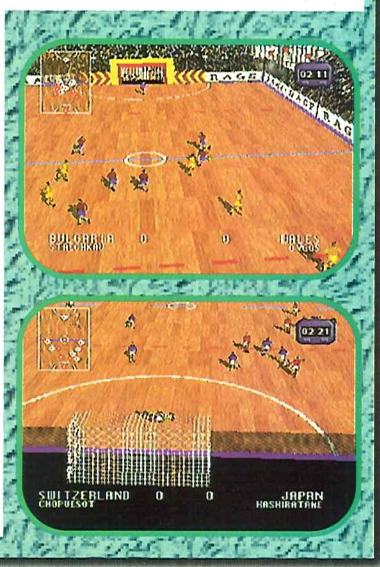


Los nombres de los jugadores de las selecciones son "imitaciones" de los reales, con algunos resultados bastantes cómicos. Por otra parte, las combinaciones tácticas del juego son muy amplias y permiten cualquier tipo de sistema.



Fútbol-sala americano

La posibilidad de jugar al fútbol-sala estilo americano (sin fueras de banda) es uno de los aspectos más originales de este juego. La velocidad aquí es exagerada y los partidos suponen un auténtico reto a tus reflejos.



Acclaim nos presenta un juego de fútbol vertiginoso en el que la velocidad prima sobre cualquier otra característica.

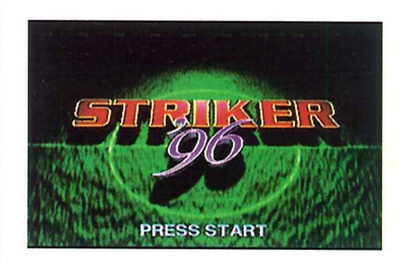




Las opciones que nos ofrece el modo "repetición" son alucinantes. Se puede mover la cámara a cualquier ángulo del campo, utilizar el zoom, variar la velocidad, etc... Una auténtica virguería técnica.



Consola:	SATURN
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	RAGE SOFTWARE
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	COMPETICIONES
Niveles de dificultad:	3 NIVELES
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 89
Buen aspecto en general, con animaciones notables, aunque no todas las vistas disponibles son jugables.

SONIDO: 85
Los efectos de sonido son bastante irreales, pero la voz del comentarista y el rugir del público están muy bien.

JUGABILIDAD: 85
Un juego duro de roer, al que se le puede sacar partido tras bastante tiempo de práctica y no sin mucha habilidad.

DIVERSIÓN: 87
Los desarrollos vertiginosos y las constantes situaciones de gol siempre resultan divertidas.

VALORACIÓN: 87
Este programa se aleja de los juegos de fútbol que estamos acostumbrados a ver últimamente. Su propuesta apenas tiene que ver con el fútbol de verdad, ya que su exagerada velocidad, el irreal movimiento del balón o las constantes situaciones de peligro (que, por cierto, cuestan mucho materializar en gol), no se acostumbran a ver en los estadios. Se trata de un juego que puede resultar muy divertido si se llega a dominar y a entender su concepto, pero que también puede desesperar a los jugadores más clásicos. Una opción interesante y distinta.

RANKING:

FIFA 96

Victory Goal

Euro Soccer

Striker 96

KIRBY'S BLOCK BALL

Kirby protagoniza un juego perfecto para la portátil de Nintendo, tanto que podría convertirse en un nuevo «Tetris».



DESTRUCCIÓN Fatal

Junto al eterno Mario y al heróico Link, Kirby es, sin duda, uno de los estandartes de Nintendo y, por tanto, del mundo de los videojuegos en general.

Esta auténtica estrella (en todos los sentidos de la palabra) ha conseguido convertirse en una visitante asidua de todas las consolas de la gran N y, en concreto para Game Boy, esta será su cuarta visita tras las dos entregas de «Kirby´s Dream Land» y el no menos exitoso «Kirby´s Pinball Land». Todo un carrerón para alguien que ha hecho de la simpatía su mejor arma.

Con semejantes antecedentes no es de extrañar que Nintendo haya asumido el reto de colocar a su orondo personaje en un juego al estilo del clásico y súper adictivo «Arkanoid». De hecho, lo ha convertido en el protagonista en sí, lo que supone que veremos a nuestra estrella favorita convertida nada más y nada menos que en una pelota destrozamuros.

¿Pero cómo?¿qué no habéis oído hablar de «Arkanoid»? Oye, pues eso se arregla inmediatamente.

«Arkanoid» fue un juego que apareció hace casi 10 años para el mítico Spectrum y que se basaba (como toda la serie de imitaciones que le siguieron), en algo tan simple y divertido a la vez como romper ladrillos con una pelotita que rebotaba sin cesar. Seguro que ahora os va sonando más el tema, ¿verdad?

Pues «Kirby´s Blockball» ha retomado este sencillo esquema de juego y, adaptándose a los tiempos que corren, le ha añadido una serie de mejoras que han conseguido rejuvenecer enormemente esta vieja pero incombustible fórmula.

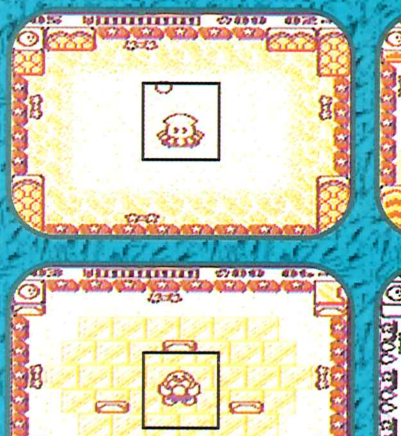
De esta forma, entre numerosas fases de bonus, cantidades de items especiales y un montón de enemigos finales nos encontraremos con la posibilidad de convertir a Kirby en una pesada roca, en una bola de fuego, en un erizo o hasta en un rayo, gracias a lo cual nos resultará mucho más sencillo eliminar cuantos ladrillos se nos presenten en la pantalla, que, a fin de cuentas, es de lo que se trata.

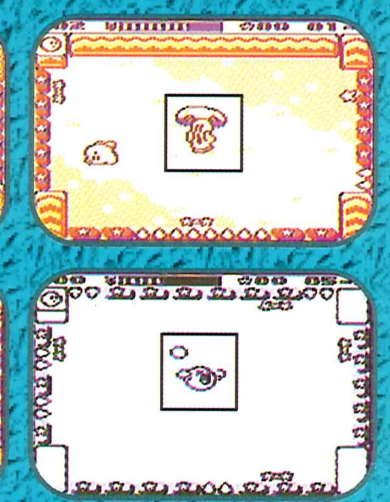
¿Simple? ¿aburrido? Podría parecerlo. Pero probad a cargar «Kirby´s Block Ball» en vuestra Game Boy. Si lográis despegaros de la consola antes de 24 horas, llamadnos para contárnoslo: habréis conseguido algo realmente imposible.

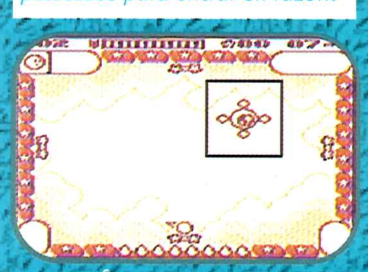
Roberto Lorente

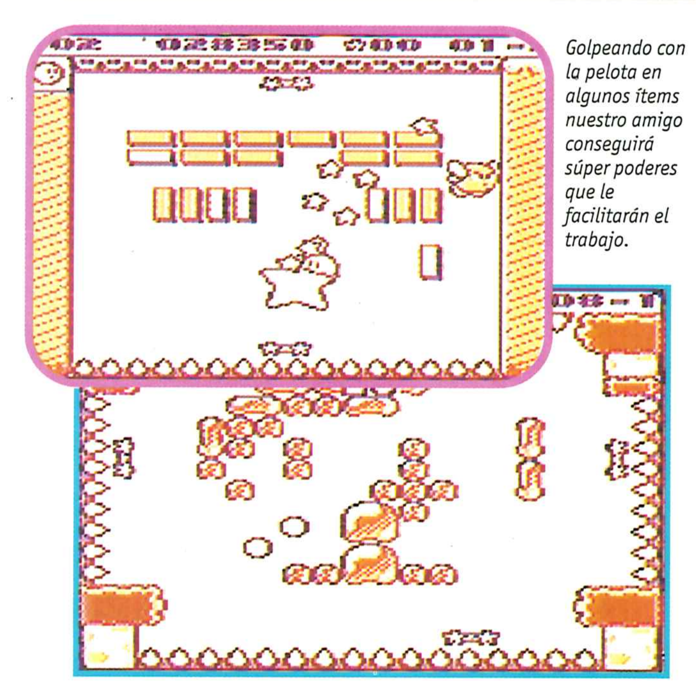
Los chicos malos de la "película"

No todo es romper ladrillos en «Kirby's Block Ball». Al final de cada uno de los 11 mundos de los que consta el juego os espera un enemigo que necesitará de unos cuantos pelotazos para entrar en razón.

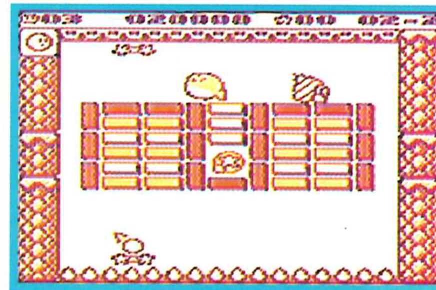


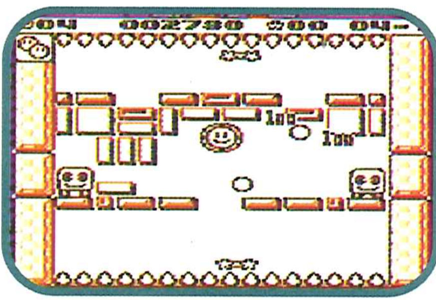






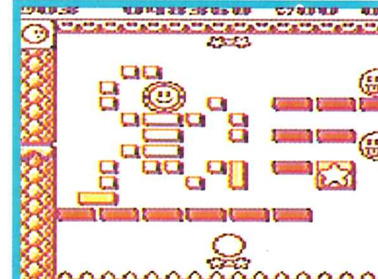
Golpeando con la pelota en algunos ítems nuestro amigo conseguirá súper poderes que le facilitarán el trabajo.



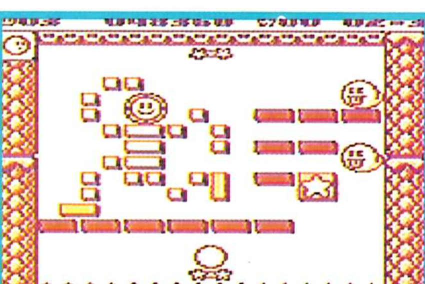


Mini juegos de lujo

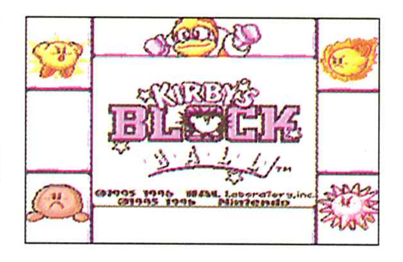
El juego esconde 4 fases de bonus diferentes que pondrán a prueba tu sangre fría. Cada una de ellas te propondrá un reto diferente pero siempre con la pelota-Kirby como protagonista.



Retomando la vieja idea de destrozar muros, el simpático Kirby reaparece dispuesto a ofrecerles a los usuarios de Game Boy horas y horas de pura diversión.



Consola:	GAME BOY
Tipo:	ARCADE
Compañía:	NINTENDO
Programación:	NINTENDO
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	11 MUNDOS
Niveles de dificultad:	1 NIVEL
Memoria:	4 MEGAS



GRÁFICOS: 75

Este tipo de juegos nunca se ha distinguido por su virtuosismo en este apartado. Ni falta que le hace.

SONIDO: 80

Las melodías siguen la misma línea desenfadada de siempre pero sin ser excesivamente maravillosas. Los efectos de sonido se limitan a cumplir su papel.

JUGABILIDAD: 91

Jugar en muy sencillo, el problema viene a la hora de ganar...
¡Menos mal que podemos grabar partidas!

DIVERSIÓN: 95

Total. Si te aburres con este juego, amigo, dedícate a otra cosa, que esto de las consolas no es lo tuyo.

VALORACIÓN: 92

Este personaje de Nintendo tiene carácter sobrado como para enfrentarse a todo lo que le pongan por delante.
Le da lo mismo que le conviertan en pelota de golf, que en bola de pinball: siempre sale airoso del reto. Ahora le han dicho que tiene que ser una bola que derribe muros y ahí le tenéis, rompiendo ladrillos como el que más. Vamos que, haciendo un símil cinematográfico, podríamos decir que Kirby es un actor totalmente polifacético. Y "película" que protagoniza, película que se convierte inmediatamente en un éxito de taquilla.
Sobran los comentarios: «Kirby´s Block Ball» es un juego imprescindible. Y punto.

RANKING:

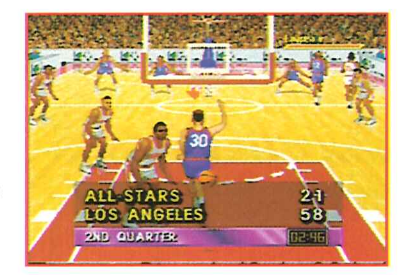
Kirby's Block Ball

No existe otro arcade similar para Game Boy.

SLAM & JAM 96

Entretenido, "ma non troppo"





Uno de los mayores atractivos de este título se encuentra en los jugadores, los cuales se asemejan a los reales de la NBA.

La colaboración de Magic Johnson y Kareem Abdul-Jabbar se ha mostrado insuficiente para aupar a lo más alto a este juego de Crystal Dynamics. La aparición de estos dos mitos del baloncesto mundial apenas sirve para disimular las carencias de un título que, de haber aparecido antes que «NBA Live 96» y «NBA in the Zone», tal vez hubiera podido tener algo más de futuro.

Los dos juegos citados han marcado la línea a seguir por los simuladores de baloncesto y todo aquel que no llegue a estos niveles de calidad da la sensación de que está infrautilizando las posibilidades del soporte. Y cuando se juega con «Slam & Jam» esa es la sensación que queda. Sus ligas, Playoffs, estadísticas, jugadores de gran tamaño y jugadas espectaculares de poco sirven cuando tienen que enfrentarse a otros títulos más completos.

Un buen juego, -eso nadie lo duda-, pero los hay mejores.



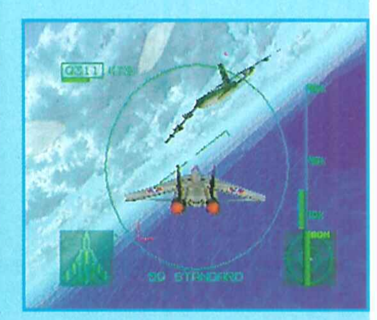


«Slam & Jam 96» busca ante todo el espectáculo y para ello no duda en recurrir a todo tipo de "efectos", como el que podéis ver en esta imagen.

TOP GUN

Fire at Will!





Aprendiz de mucho...

Reunir en un simulador de vuelo imagen real digitalizada y objetos renderizados es algo, cuando menos, original.

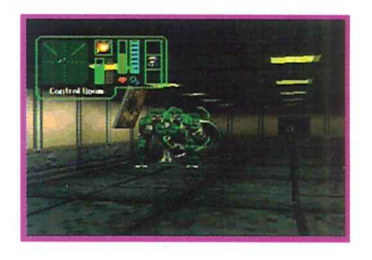
Por desgracia los experimentos no siempre dan el resultado apetecido y «Top Gun» ha quedado simplemente como una gran curiosidad, pero poco entretenida. Por un lado las imágenes digitalizadas que debían meternos en la trama no están traducidas, con lo que no producen ni frío ni calor. Por otro, el juego en sí resulta un poco monótono y hace gala de una dificultad no progresiva que nos hace pasar de los paseos aéreos a las batallas campales sin tiempo para aclimatarnos. Todos estos detalles le hacen "aprovechable" para los amantes del género menos exigentes o para los fanáticos de la película.



DEFCON 5

La estrategia se mimetiza

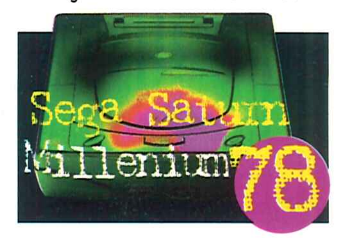




Este juego de estrategia camuflado tras una apariencia de juego tipo «Doom» recala en la 32 bits de Sega después de haber dividido a la crítica de medio mundo. Para unos, compaginar estos dos géneros ha dado como resultado un "engendro" poco agradable visualmente y de dudable encanto. Para otros la originalidad con la que se ha tratado la estrategia compensa de sus defectos y, sin ser una maravilla, permite divertirse a base de estrujarse las neuronas.

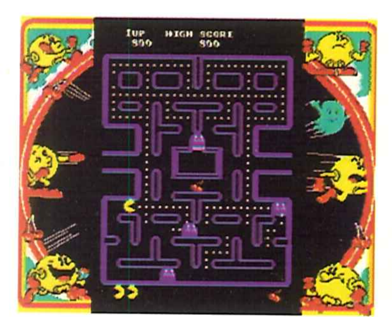
A nuestro entender ambos tienen su parte de razón, pero en cualquier caso se trata de un juego bastante extraño.

Esta versión para Saturn no ofrece nada nuevo respecto a lo visto en PSX, e incluso es un poco más "fea". Quizá sea un problema de la versión analizada (aún no definitiva), pero esperamos que en la versión final podamos disfrutar de la misma calidad gráfica y de los textos y voces en castellano.

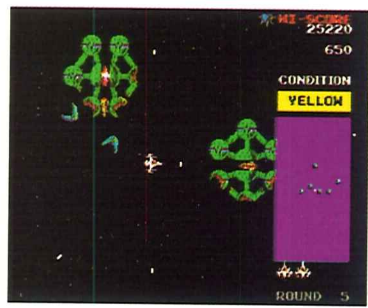


NAMCO ARCADE CLASSICS

VOLUMEN 1. Los éxitos de los 80, se niegan a jubilarse



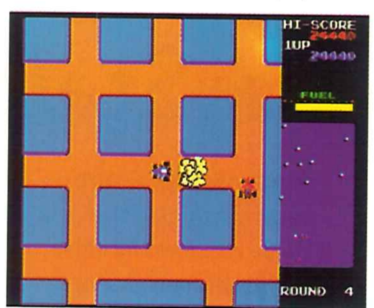
Pacman. *Uno de los juegos más adictivos de la historia. Sólo por él merece la pena tener este pack.*



Bosconian. *Los matamarcianos marcaban la pauta en los 80. De entre todos ellos «Bosconian» brillaba con luz propia.*



Galaga. *Uno de los primeros "marcianitos". Su jugabilidad ha sido pocas veces superada por ningún otro título.*



Rally X. *El padre -o abuelo-, de los Micromachines. Recoger banderitas nunca fue tan peligroso. Ni tan divertido.*

Pole Position. *Un éxito de las recreativas de los 80. A años luz de «Ridge Racer», por ejemplo, pero divertido como el que más.*



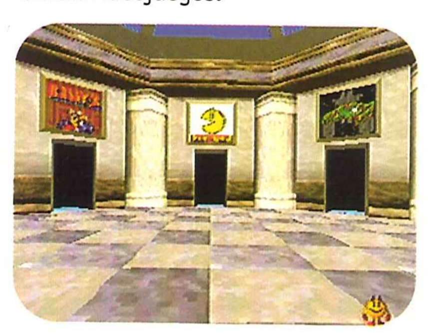
Toypop. *Una rareza imposible de conseguir fuera de este lote. Es el menos conocido de todos, pero no por eso menos entretenido.*

Hubo un tiempo en que palabras como polígonos, texturas, digitalizaciones o renderizaciones carecían de sentido. Eran los tiempos del "sprite" (y no estamos hablando del refresco), en su estado más puro. Eran los tiempos en los que la gente disfrutaba con cosas tan sencillamente divertidas como las que ahora Namco nos propone en este genial compacto, con el que las nuevas generaciones podrán descubrir que la diversión no siempre está relacionada con la técnica, sino con la imaginación.

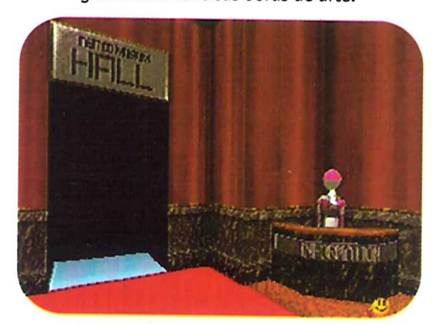
De esta forma en «Namco Arcade Classics» nos reencontramos con 6 excelentes juegos que coparon las primeras posiciones en los salones recreativos de primeros de los 80 y que ahora nos llegan tal cual eran, como si el tiempo se hubiera detenido.

El aspecto de estos juegos puede hacer que se te escape una carcajada o que se te caiga la lagrimilla (según la edad que tengas), pero lo cierto es que la jugabilidad de estas viejas glorias ha resistido el paso del tiempo a la perfección, resultando ahora tan divertidos como entonces.

Esta recopilación, en cualquier caso, puede resultar muy recomendable para todos: si vivisteis aquella época disfrutaréis como enanos y si no, nunca está de más aprender algo de historia. Aunque sea historia de los videojuegos.



Esta es la entrada al museo de Namco. En él se guardan auténticas obras de arte.





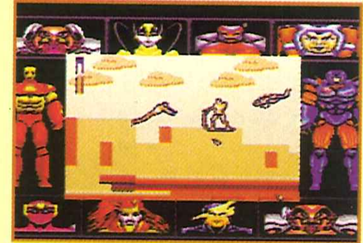
IRON MAN / X-O Manowar in Heavy Metal ¡Vaya lata!

Marvel Comics debería tener más cuidado a la hora de dar licencias para utilizar a sus súper héroes. Sí, porque les puede pasar exactamente lo que le ha pasado al pobre Iron Man, quien, sin comerlo ni beberlo, se ha visto metido en un juego para Game Boy que no ha conseguido estar, ni mucho menos, a la altura de lo esperado.

Para empezar, el diminuto tamaño del Hombre de Acero clama al cielo, pero es que respuesta al pad es realmente penosa y eso es mucho más grave. Se puede pasar por alto la pobreza gráfica de los escenarios, se pueden olvidar los parpadeos e incluso se puede hacer la vista gorda con la poca variedad de enemigos, pero eso de responder al pad tan tarde y tan mal no tiene perdón del dios consolero.









Listas de éxitos

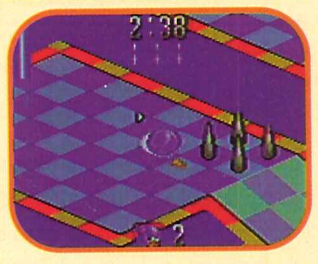
Mega Drive



Tintín en el Tíbet. No cabe duda de que el personaje de Hergé es un especialista en escalar. En un momento se ha subido a la cuarta posición, llegando a codearse con los grandes de Mega Drive.

1 - (R) - **Toy Story**
2 - (R) - **Mortal Kombat 3**
3 - (R) - **EarthWorm Jim 2**
4- (N) - **Tintín en el Tíbet**
5- (R) - FIFA Soccer 96
6- (N) - **Olympic Summer Games**
7- (4) - Maui Mallard
8- (6) - Light Crusader
9- (7) - Cuthroat Island
10- (8) - Worms

Game Gear



Sonic Labyrinth. Sin novedad en el frente. Si ya tenéis los cinco títulos que aparecen en esta lista y estáis pensando en comprar un juego nuevo, no os va a quedar más remedio que recurrir a la sección Hobby Classics.

1 - (R) - **Return of the Jedi**
2 - (R) - **Power Rangers 2**
3 - (R) - **Sonic Labyrinth**
4 - (R) - Cutthroat Island
5 - (R) - EarthWorm Jim

Game Boy



Kirby´s BlockBall. Uno de los personajes más polifacéticos de Nintendo regresa a la portátil con un juego súper divertido y enganchante que le aúpa directamente a la cuarta posición de nuestra lista.

1 - (2) - **Toshinden**
2 - (3) - **Tintín en el Tíbet**
3 - (1) - **Donkey Kong Land**
4 - (N) - **Kirby´s BlockBall**
5 - (R) - Olympic Summer Games

PlayStation



Olympic Soccer. Cuatro nuevas incorporaciones a la lista de este mes. De entre ellas destacamos este gran simulador que lleva al fútbol a la sexta posición de la lista de los mejores juegos para PlayStation.

1 - (2) - **Ridge Racer Revolution**
2 - (1) - **Alien Trilogy**
3 - (R) - **Toshinden 2**
4 - (5) - Fade to Black
5 - (4) - Street Fighter Alpha
6 - (N) - **Olympic Soccer**
7 - (R) - Chronicles of the Sword
8 - (6) - Adidas Power Soccer
9 - (N) - **Olympic Games**
10 - (9) - Resident Evil
11 - (N) - **Alone in The Dark**
12 - (8) - Wing Commander III
13 - (N) - **Gunship**
14 - (R)- Actua Soccer
15 - (10) - NBA Live 96

Super Nintendo



Olympic Games. Las Olimpiadas se implantan con fuerza en Super Nintendo. Podrían haber subido más alto, pero lo que tienen por delante es realmente difícil de superar.

1 - (R) - Yoshi´s Island
2 - (3) - Secret of Evermore
3 - (2) - Toy Story
4 - (R) - Killer Instinct
5 - (N) - Olympic Games
6 - (5) - Doom
7 - (6) - ISS Deluxe
8 - (7) - Kirby´s Dream Course
9 - (8) - Donkey Kong Country 2
10 - (R) - Spirou

Mega CD

1 - (R) - Eternal Champions CD
2 - (3) - Jurassic Park CD
3 - (2) - Fatal Fury Special
4 - (N) - Shining Force CD
5 - (R) - EarthWorm Jim CD

MD 32X

1- (R) - Virtua Fighter
2- (3) - Virtua Racing Deluxe
3- (2) - Doom
4 - (5) - Primal Rage
5 - (4) - Star Wars Arcade

Sega Saturn



Euro 96. Actividad frenética este mes en la 32 bits de Sega. Dos juegos de fútbol, uno de olimpiadas, un nuevo Mortal Kombat y dos aventuras. ¿Se puede pedir más variedad y calidad?

1 - (R) - Sega Rally
2 - (4) - Panzer Dragoon 2
3 - (2) - Virtua Fighter 2
4 - (3) - Wipeout
5 - (N) - Euro 96
6 - (N) - Olympic Soccer
7 - (N) - Ultimate Mortal Kombat 3
8 - (5) - Street Fighter Alpha
9 - (N) - Olympic Games
10 - (7) - Virtua Cop
11 - (6) - Guardian Heroes
12 - (8) - Toshinden
13 - (N) - Alone in the Dark
14 - (11) - Rayman
15 - (N) - Shining Wisdom

Neo Geo CD



Fatal Fury Real Bout. ¿Qué le pasa a Neo Geo CD que no saca una novedad desde hace un porrón de meses? Mal asunto, amigos, mal asunto...

1 - (R) - King of Fighters 95
2 - (R) - Fatal Fury Real Bout
3 - (R) - Samurai Shodown 3
4 - (R) - Fatal Fury 3
5 - (R) - Aero Fighters 3

concurso OLYMPIC GAMES

YA ESTÁN AQUÍ LAS OLIMPIADAS. TAMBIÉN TU OPORTUNIDAD DE CONSEGUIR UNO DE LOS **100 OLYMPIC GAMES** QUE SORTEAMOS. ADEMÁS TÚ ELIGES PARA QUÉ CONSOLA QUIERES EL JUEGO.

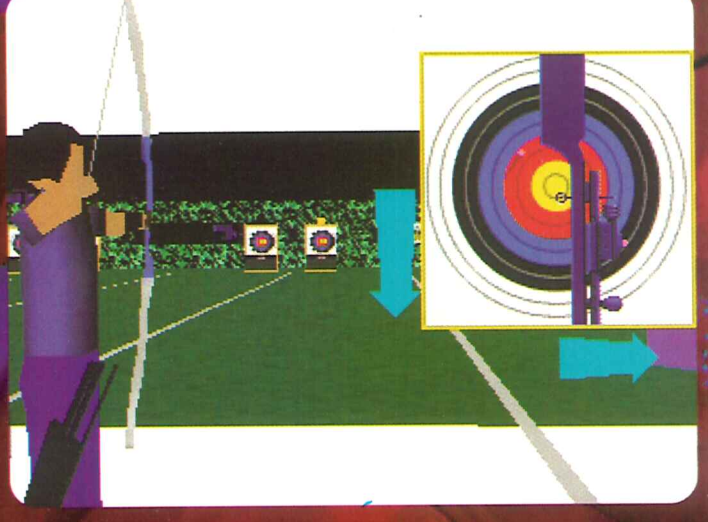
Para participar has de averiguar si son verdaderas (V) o Falsas (F) las afirmaciones que hacemos sobre las siguientes 9 pruebas. ¡¡No te pierdas esta oportunidad olímpica!!

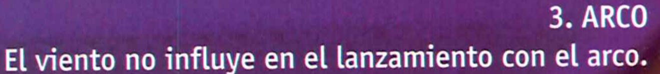


1. CIEN METROS
El cansancio de los atletas influye notablemente en esta prueba.



2. ALTURA
El jugador puede comenzar el concurso a la altura que desee.



3. ARCO

El viento no influye en el lanzamiento con el arco.

Bases del concurso OLIMPIC SUMMER GAMES

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A.; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas; Madrid.
Indicando en el sobre: "CONCURSO OLIMPIC GAMES" y a continuación el formato para el que quieren el juego: Super Nintendo, Megadrive, Game Boy, PlayStation o Saturn.

2.- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correctas, se extraerán **CIEN**, que ganarán cada uno un juego de Olimpic Games: 20 en versión Super Nintendo, 20 Mega Drive, 10 Game Boy, 25 Saturn y 25 de PlayStation.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de **25 de junio de 1996 al 26 de julio de 1996.**

4.- La elección de los ganadores se realizará el **29 de julio de 1996** y los nombres de los ganadores se publicarán en las páginas de la revista Hobby Consolas.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ARCADIA, ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS.



4. DISCO
El atleta no puede salirse de los límites marcados en su lanzamiento.

5. JABALINA
La jabalina se puede lanzar a cualquier parte del estadio.

6. LONGITUD
Cuanto menor sea la velocidad de la carrera, mejor será el salto.

7. PÉRTIGA
Es una de la pruebas más difíciles de realizar.

8. PLATO
En las versiones de 32 bit se debe disparar desde diferentes posiciones.

9. TRIPLE SALTO
Tan sólo es necesario preocuparse del primer salto. Los otros dos los ejecuta la máquina.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN OLIMPIC GAMES

Nombre: NACHO
Apellidos: PINTO CARBONELL
Dirección: C/JUAN RAMÓN JIMENEZ Nº 13
Población: PLASENCIA
Provincia: CACERES
C.Postal: 10600 Teléfono: 927-413728

RESPUESTAS (Indica V si es Verdadera o F si es Falsa):

1 ○V ☒F 2 ☒V ○F 3 ○V ☒F 4 ☒V ○F 5 ○V ☒F
6 ○V ☒F 7 ☒V ○F 8 ☒V ○F 9 ○V ☒F

IMPORTANTE: No te olvides de indicar en el exterior del sobre para qué formato quieres el juego: Saturn, PlayStation, Megadrive, Super Nintendo o Game Boy.

No lo dudes: decíde



■ Historia completa de todas las eurocopas y base de datos con historial, perfil y características de los 352 jugadores y de los 16 seleccionadores.
■ Seleccionador: haz la lista de 22 entre todos los jugadores de Primera División y participa en la Eurocopa 96.
■ Simulador 4.0: el mejor simulador español de fútbol adaptado a la magia de los míticos estadios ingleses.

O P I N I Ó N

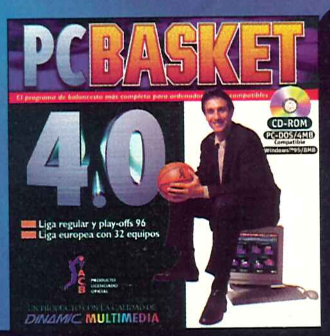
"El producto, que incluye la posibilidad de convertirnos en seleccionador, tiene la calidad habitual que Dinamic Multimedia imprime a sus programas de deportes" PCMANÍA



■ PC-CDROM DOS/4MB
■ 4DISQUETES DOS/4MB
■ Compatible Windows™95/8MB

El programa de la Selección

Por sólo 2.995



■ La mejor base de datos de nuestro baloncesto: todos los clubes, entrenadores y jugadores ACB con foto, historial, perfil y estadísticas de su carrera deportiva.
■ Manager con fichajes nacionales y extranjeros, finanzas, quinteto, tácticas, Liga regular completa, play-offs y Liga Europea.
■ Simulador con miles de animaciones y las más espectaculares jugadas: mates, pases por la espalda, ganchos, bandejas, alley-hoops...

O P I N I Ó N

"La versión 4.0 de PCBASKET cuenta con importantes novedades: más competiciones, más elementos y más detalles" "Recomendado/★★★★★" PCACTUAL



■ PC-CDROM DOS/4MB
■ 4DISQUETES DOS/4MB
■ Compatible Windows™95/8MB

El programa de Súper Epi

Por sólo 2.995



■ La base de datos que distingue al experto del aficionado: todo sobre los más de 400 jugadores y 18 técnicos de la serie A italiana.
■ Manager con todas las prerrogativas de entrenador y presidente: alineación, tácticas, fichajes, finanzas... todo en la disputa de la Liga Italiana y de las 3 competiciones europeas.
■ Simulador 4.0 con cambio de protagonistas. Las más grandes estrellas del fútbol mundial están en Italia: Weah, Savicevic, Boksic, Del Piero, Batistuta...

O P I N I Ó N

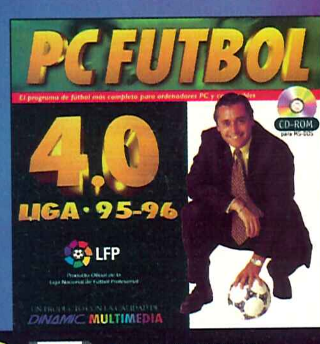
"PC Calcio nos permite vivir toda la emoción del Scudetto, la liga de fútbol italiana." MICROMANÍA



■ PC-CDROM DOS/4MB
■ 4DISQUETES DOS/4MB

La liga italiana en tu ordenador

Por sólo 2.995



■ El programa que ya ha hecho historia y la base de datos que usan los profesionales de la información: Primera y Segunda División al completo.
■ Liga pro-manager: comienza de cero como técnico y gana prestigio. Todo está en tus manos: fichajes, finanzas, ampliación del estadio, estado de forma y moral de tus jugadores...
■ El simulador más completo: miles de animaciones, sonidos espectaculares, cabezazos, chilenas, paradones, árbitro y jueces de línea...

O P I N I Ó N

"Si usted tiene la oportunidad de ver y oír cómo funciona este programa, se convencerá." PCACTUAL
Premio PCACTUAL'96 "Mejor desarrollo de software español"





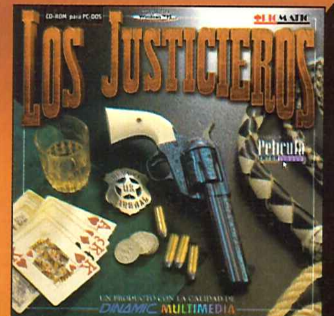
■ PC-CDROM DOS/4MB
■ 4DISQUETES DOS/4MB

El programa de Michael Robinson

Por sólo 2.995

te por Dinamic

a c e r t a r á s



■ Dinamic Multimedia presenta la primera película interactiva totalmente producida en España y dirigida por Enrique Urbizu. Un Western repleto de acción que te trasladará al lejano Oeste

■ Los Justicieros es una auténtica producción cinematográfica con un reparto de lujo: Mariano 1,85, Don Pepito, Javier de Campos y Paco Calatrava además de 130 extras, 10 especialistas, 25 caballos y más de mes y medio de rodaje... Todo un estreno en tu PC.

O P I N I Ó N

"Los Justicieros tiene una de las mejores relaciones calidad - precio del género" EL PAÍS

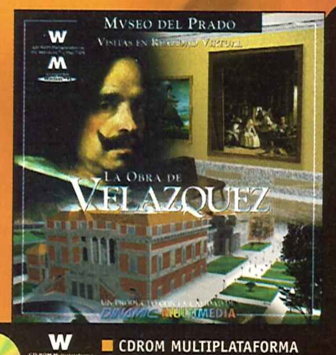
Premio PCWORLD'96 "Mejor desarrollo de software español"



Película Interactiva

- PC-CDROM DOS/4MB
- WINDOWS 4MB
- *Compatible Windows™95/8MB*

La primera película interactiva producida en España — **Por sólo 2.995**



■ Un CD-ROM que permite realizar una visita virtual al museo más importante del mundo

■ Seleccione la obra deseada y obtendrá al instante toda la información sobre el cuadro: composición, técnica, fuentes de inspiración, contexto histórico, temática...

■ Todo ello mediante 6 Megas de texto, 600 fotografías a toda pantalla, 2 horas de locución, 1.300 hipertextos con fotos, audio, vídeo y hasta 210 detalles comentados.

O P I N I Ó N

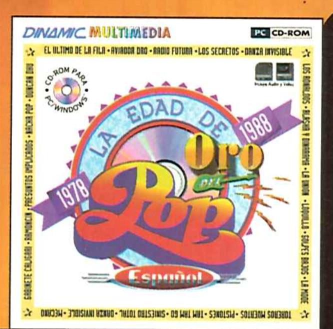
"La Obra de Velázquez es un programa que, por su calidad cultural y los medios utilizados para su realización, merece la pena adquirir" EL MUNDO

Premio PCACTUAL'95 "Mejor CD-ROM del año"



- CDROM MULTIPLATAFORMA
- WINDOWS 4MB/MAC-OS 4MB

Visitas en realidad virtual al Museo del Prado — **Por sólo 4.950**



■ Mecano, El Último de la Fila, La Unión, Duncan Dhu, Danza Invisible, Alaska y Dinarama, Nacha Pop, Radio Futura, Los Secretos...Están todos y son más de 200

■ Son los más grandes grupos musicales de nuestra Edad de Oro, una época que difícilmente se repetirá y que está a tu alcance en un CD-ROM de verdadera antología.

■ 600 Megas de información con cientos de fotografías, portadas, discografías y videoclips además de las entrevistas interactivas a los protagonistas de la movida.

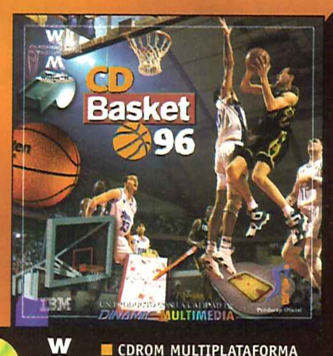
O P I N I Ó N

"La Edad de Oro del Pop Español es un producto de gran calidad en el que se ha cuidado con especial atención su aspecto gráfico" CD-ROM TODAY



- PC-CDROM
- WINDOWS 4MB
- *Compatible Windows™95/8MB*

La enciclopedia multimedia del pop español — **Por sólo 4.950**

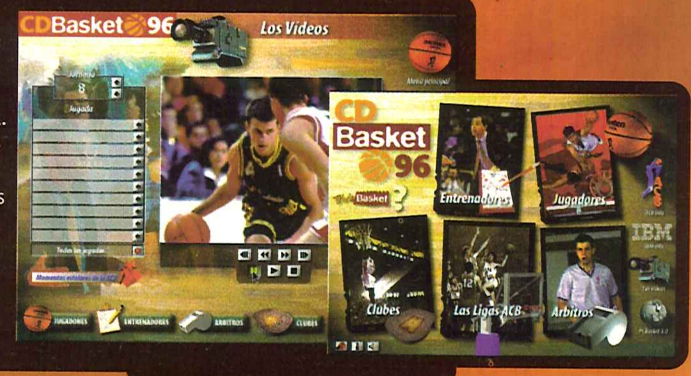


■ Los entrenadores, los árbitros y los más de 1.100 jugadores que alguna vez han pisado una pista ACB con su foto, historial y estadísticas. Todos los clubes, su escudo, su palmarés, sus plantillas, su pabellón...

■ Las mejores jugadas de la liga 94/95 en vídeo digital. Mates, triples, tapones... Son más de 300 y dispones de moviola. Y si quieres volver al pasado pon en marcha el vídeo de recopilación realizado por Pedro Barthe con los momentos históricos de la ACB.

O P I N I Ó N

"La compañía española Dinamic se anota tres puntos con CDBasket'96, gracias a dos programas: un trivial y un arcade. La base de datos es la estrella" CAMBIO16



- CDROM MULTIPLATAFORMA
- WINDOWS 4MB/MAC-OS 4MB
- *Compatible Windows™95*

Multimedia para incondicionales del basket — **Por sólo 4.950**

Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes MADRID   www.canaldinamic.es/dinamic   SON PRODUCTOS CON LA CALIDAD DE DINAMIC MULTIMEDIA

¿Dudas? ¿Incertidumbres? ¿Alergias? ¿Malestar general? No hay problema. Aquí está el sabiondillo de Yen para resolver todos vuestros problemas... Todos menos el de qué consola comprar, que es una pregunta que no paráis de hacerle y que -si quiere mantener su puesto de trabajo-, nunca contestará. Para todo lo demás, es decir, para las cosas sin importancia, escribidle a:

HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/De los Ciruelos Nº 4.
28700 S. Sebastián de los Reyes.
Madrid.

Alimento para PSX

¿Qué tal, campeón? Tengo 23 años y una PlayStation que por el momento alimento con «Tekken», «Destruction Derby» y «Alien Trylogie» (por ahora, la joya de la corona). Sin embargo mi PSX y yo somos insaciables y como buenos depredadores necesitamos algunas víctima más para este verano. Espero que tu incansable conocimiento nos ayude a elegir la presa más sabrosa. Agárrate que allá voy:

1- ¿Para cuándo «Resident Evil», «Darkstalkers», «Sould Edge», «F-1» y «Knowloon's Gate»?

En principio, «Resident Evil» y «Darkstalkers» deberían estar ya en la calle, si no lo están lo estarán muy en breve. «F-1» es otro de los títulos que no deja de bailar con las fechas, pero creo que no deberías contar con él hasta después del verano. De «Knowloon´s Gate» todavía ni se ha hablado en Europa y para que salga «Sould Edge» tiene que hacerse primero la conversión. Paciencia, Predator.

2-Teniendo en cuenta que valoro la posibilidad de jugar ligas y torneos, la presencia de equipos y jugadores reales, el aspecto gráfico y la espectacularidad, ¿qué juego de baloncesto me recomiendas?

Teniendo en cuenta que lo valoras TODO, te diría que «NBA Live 96» o «Total NBA», aunque en este último no puedes, por ejemplo, hacer cambios. «Total NBA» es más bonito, pero es más simulador «NBA Live 96».

3- ¿Y de fútbol?

Si buscas simulación pura «FIFA Soccer 96» es tu juego. Si prefieres jugar un poco más relajado, «Olympic Soccer» es muy divertido, pero no tiene jugadores reales y sólo hay selecciones nacionales, no clubs como en el «FIFA 96». «Adidas Power Soccer» es otra muy buena opción. Pero es cuestión de gustos.

4- ¿Para cuándo un buen juego de rol como «Final Fantasy VII»? ¿Crees que podría salir en castellano?

Por el momento no hay ningún RPG previsto de aquí a pocos meses. De todos modos tienes una buena colección de aventuras gráficas y de acción que están en su mayoría traducidas. Yo te recomiendo «Mundo Disco».

5- Dame un porcentaje de posibilidades de que SNK programe algo o ceda derechos para PlayStation?

Cien por cien, pues ya está en preparación un título tan sonoro como «King of Fighters 95».

Moriarti.

EL CORCHO



Conversiones de recreativas para Saturn y PlayStation

Hola Yen, soy una asiduo lector de vuestra revista y en especial de esta sección. Tengo 20 años y muchas dudas. Tengo una PlayStation y me gustaría que me respondieses a esta carta pues no quiero arrepentirme de la decisión que estoy a punto de tomar.

1- Me gustan mucho los juegos de Sega, ¿te comprarías la Saturn ahora que saca las versiones arcade y los juegos de PlayStation o esperarías a Nintendo 64?

Si lees habitualmente esta sección, sabrás que este tipo de preguntas me resultan algo... embarazosas de contestar, pues no puedo tomar una decisión por vosotros.

Lo único que te puedo decir es que si te están gustando los juegos que estás viendo para Saturn, cómpratela. Desde luego no te vas a arrepentir.

Ahora, por tu carta, deduzco que también te van a gustar los juegos para N64...

2- ¿Sabes si N64 tendrá más capacidades técnicas que Saturn y PlayStation?

En principio sí, pero eso de poco sirve si después no se aprovechan con buenos programas. Lo de la teórica capacidad está muy bien como referencia, pero luego hay que hacer buen uso de ella.

3- ¿Qué consola entre Saturn y PlayStation realiza conversiones más parecidas a los arcades?

Las versiones de arcades de terceras compañías que han aparecido para las dos consolas (léase «Mortal Kombat» o «NBA Jam») tienen una calidad muy semejante. Es más difícil comparar si hablamos de juegos diferentes («Sega Rally» y «Ridge Racer» por ejemplo), aunque en ambos casos las conversiones han sido sensacionales.

Sin embargo, en este tema yo personalmente me decanto más por Saturn, pues lo de las recreativas de Sega es muy fuerte.

4- De estas dos consolas, si comparamos juegos que han aparecido para las dos, ¿dónde suelen tener más calidad?

Unas veces en Saturn y otras en PlayStation, aunque en general son muy parecidas. Depende del tipo de juego, de la compañía que lo haya programado y de la versión que se haya hecho la primera.

Luis San León (Valencia)

Fútbol-sala y fútbol americano.

Hola Yen, tengo 13 años y soy un fanático de las consolas. Tengo la MD y la Saturn y me gustaría hacerte unas cuantas preguntas:

1- ¿Ha salido o saldrá algún juego de fútbol sala para Mega Drive o Saturn?

El «Striker» que acaba de salir para Saturn tiene una divertida opción para fútbol sala.

2- Tengo ganas de comprarme un juego para Saturn, pero no sé cuál elegir entre «Virtua Cop», «Street Fighter Alpha», «Dragon Ball Z» o «Sega Rally», ¿cuál me aconsejas?

Me lo has puesto muy difícil, pero yo iría en este orden «Sega Rally», «Virtua Cop» y «Street Fighter Alpha». Obviamente también depende del género que te guste más. Con ninguno de los tres te vas a equivocar. No incluyo «Dragon Ball» porque aún no está a la venta.

3- ¿Hay algún juego de fútbol americano para PlayStation que merezca la pena?

No te voy a engañar: no estoy muy puesto en fútbol americano. Creo que hay algunos juegos sobre el tema rondando por ahí y el «NFL Game Day» no tiene mala pinta.

Josep Massalle (Gerona)



Cosillas variadas sobre Saturn

Hola, ¿cómo te va Yen? A mí bien. Tengo 14 años, una Saturn y unas preguntas que hacerte:

1- ¿Sacarán para Saturn el juego «Manx TT»?

Sí, de hecho ya se está desarrollando. Se espera que esté listo para salir a la calle hacia Navidad.

2- ¿Es verdad que Saturn quiere conectarse a Internet?

No sé si quiere o no quiere, pero Sega sí parece estar bastante interesada porque va a lanzar en USA a finales de año un periférico a tal efecto. No hay ninguna previsión con respecto a Europa.

3- ¿El «Destruction Derby» de Saturn será mejor que el de PlayStation?

Lo poquito que he podido ver del juego, -todavía no está terminado del todo-, no ha resultado muy halagüeño. En esta ocasión parece que la versión PSX va a superar a la de Saturn.

4- ¿Para cuándo estará listo «Virtua Fighter 3» en arcade? ¿Y en Saturn?

El arcade estará terminado hacia otoño y la posible versión Saturn tardará todavía un poco más.

5- ¿Psygnosis sacará el «F-1» para Saturn?

Por el momento no se ha dicho nada sobre la versión de este título para Saturn, pero teniendo en cuenta la política actual de Psygnosis no sería extraño que ocurriera. Eso sí, posiblemente con algo de retraso con respecto a la versión para PSX.

David Rodríguez (Huelva)

Tendrá una SuperNintendo

Hola Yen, ¿qué tal? Bueno, soy un chico de 13 años que en 4 semanas tendrá una Super Nintendo y quería preguntarte unas cuantas cosas:

1- ¿Cuál me recomiendas, «Killer Instinct», «Final Fight 3» o «Dragon Ball Hyper Dimensions»?

Ahora mismo «Killer Instinct», no sólo por que es un juego genial, sino porque además tiene un precio de lo más interesante. Además, «Dragon Ball Hyper Dimensions» puede tardar todavía un poquito en llegar a España.

2- ¿Algún otro juego de lucha que sea bueno?

Pues, aparte de los que has mencionado, lo obligado es un «Mortal Kombat», a ser posible la tercera parte.

3- ¿Sabes alguna cosa interesante que vaya a salir en breve?

«Los Pitufos 2» parece ser el lanzamiento más cercano para Super Nintendo. No sé si será interesante o no.

Alberto Alonso (Barcelona)

El proyecto Sonic 3D

Hola Yen, tengo unas cuantas preguntas:

1- ¿Qué sabes de «Sonic 4» y «MK 4»?

«Sonic 4» se llamará «Sonic Blast» y será un juego con las características tradicionales de Sonic, pero en 3D con perspectiva isométrica y en el que el erizo estará renderizado. Tendrá 32 megas, 14 niveles y 7 enemigos finales y será, sin duda, el bombazo para Mega Drive de este año. Saldrá, posiblemente, para Noviembre.

Con respecto a «Mortal Kombat 4» como tal, es demasiado pronto para decir nada. De momento habrá que pensar en «Ultimate Mortal Kombat 3» que tiene bastantes posibilidades de llegar a las 16 bits.

EL CORCHO



2- ¿Es cierto eso de la Saturn blanca, llegará a España?

Creo que mis colegas ya han hablado sobre este tema en la sección de En Pantalla. Pero respondiendo a tu pregunta te diré que sí, que es cierto que existe una Saturn blanca que es más barata que la normal y que hay posibilidades de que llegue a España, aunque en caso de hacerlo será negra.

3- ¿Llegarán «Virtua Cop 2» y «Street Fighter Alpha 2» a Saturn?

Seguro que sí, de hecho, la versión del arcade de Sega está prevista para Navidades. Está más complicado -o más lejano-, el tema de «SF Alpha 2», más que nada porque acaba de saltar el rumor de la recreativa.

Pablo (Madrid)

Compatibilidad entre Saturn y PC

Hola Yen, después de haber comprado unas cuantas Hobby Consolas y haberme aficionado a tenerla cada mes, me he decidido a escribir. Aclárame lo siguiente, ¿vale?

1- ¿Hay algún juego para Saturn de ajedrez o billar? ¿Crees que saldrá alguno?

Ahora mismo no hay nada de esto y aunque lo hubiera, es difícil que llegue a España.

2- ¿Sabes si hay alguna tarjeta para hacer compatible a Saturn con juegos de PC?

No. Ni la hay ni creo que la haya.

3- ¿A qué fronteras podría acceder Saturn utilizando el conector que tiene detrás, en el compartimento donde va la pila? ¿Sabes si lo tiene destinado a alguna cosa en particular?

Sí, es justo el lugar donde se conecta el cartucho MPEG, ya sabes, el de que permite ver películas en Vídeo CD.

4- ¿Podrán hacer cualquier conversión de recreativas con la calidad de «Sega Rally»? Te lo pregunto porque las últimas recreativas son excelentes y no sé si los circuitos de Saturn podrán codearse a estos niveles.

Hacer una buena conversión, como «Sega Rally», no implica que sea exacta a la máquina original. Saturn tendrá versiones de los último arcades de Sega, incluido «VF 3», que puede que no sean idénticas al original, pero seguro que son de una calidad gráfica similar e igualmente divertidas.

Sin duda Saturn puede codearse, como tú dices, con las recreativas actuales de Sega.

5- Los CDs de vídeo que no especifican que se pueden usar en Saturn y aparentemente son para PC, ¿Pueden usarse en Saturn con la correspondiente tarjeta gráfica?

Si utilizan el sistema MPEG, sí. Por ejemplo, las películas en CD que Philips está editando para su CD-i, que utiliza este sistema de vídeo, puedes verlas perfectamente en Saturn.

Ocas Rodríguez (Gran Canaria)

Antena para PlayStation

Buenas, Yen. Estoy pensado en adquirir una PlayStation, pero tengo unas dudas:

1- Mi televisor no tiene entrada de euroconector, ¿eso quiere decir que no podré comprar una PlayStation, o hay algún invento para mi problema?

No seas tan derrotista, hombre. Existe un cable especial para conectar la PlayStation por la toma de antena normal de tu televisor.

2- ¿Qué aventuras gráficas me recomiendas?

«Mundo Disco» y «Chronicles of The Sword», por ese orden.

José Antonio B. García (Alicante)



Juegos para MegaDrive

Me llamo Paco y quiero que me respondas a estas dudas.

1- ¿Es tan difícil el «Toy Story» como lo pintan?

La verdad es que es bastante complicado, aunque con un poco de paciencia tampoco resulta imposible. Desde luego, no es un juego que se acaba en una partida.

2- ¿«Dino Dini's Soccer o «Sensible Soccer»?

Es cuestión de gustos. Los dos son juegos sencillos y divertidos que pueden manejarse con un sólo botón, pero que a la vez esconden un montón de posibles jugadas. Quizá el «Dino Dini's Soccer» sea más espectacular gráficamente.

3- ¿Por qué están saliendo tan pocos juegos para Mega Drive?

Porque la propia Sega y la mayoría de las compañías de software están volcadas en los nuevos soportes, léase en este caso Saturn. Pero tranquilo, porque aún tienen que salir muy buenas cosas para esta consola.

4- ¿Saldrá el «FIFA Soccer 97»?

Sí, ha sido uno de los anuncios de Electronic Arts en el E3 de Los Angeles.

Paco (Sevilla)

Cuestión de memoria

Hola Yen, soy un chico de Tarrasa, tengo 16 años, una Mega Drive y estoy interesado en adquirir una Saturn.

1- ¿Para qué sirve la Backup Memory de Saturn?

Para salvar partidas sin tener que almacenarlas en una tarjeta.

2- ¿Qué juego prefieres para Saturn: «WipeOut», «Destruction Derby» o «Sega Rally»?

«Sega Rally», sin duda. Es un juego difícil de superar.

3- ¿Con qué se ven mejor las imágenes con euroconector o con antena?

Con el euroconector, sin duda.

Mariano Escurín (Barcelona)

Dudillas sobre Game Boy

Hola Yen, ¿qué tal andas? Yo aquí con mi Game Boy y mis dudillas. A ver si puedes resolvérmelas:

1- ¿Qué opinas del «Killer Instinct»?

Que es un buen juego de lucha que destaca por sus gráficos, la calidad de las animaciones y la espectacularidad de los golpes. Increíble versión la de game Boy.

2- ¿Los gráficos son estilo «Toshinden» o estilo «Street Fighter II»?

Ni lo uno ni lo otro. Yo diría que tienen un estilo personal. Por decirte algo, quizás son más del estilo de «Street Fighter II».

3- ¿Lo prefieres a «Mortal Kombat II»?

Sí.

4- Dime cuál de estos juegos te comprarías teniendo en cuenta la diversión, duración y jugabilidad: «Asterix», «Jungle Book», «Duck Tales 2» o «Sword of Hope».

En primer lugar «Asterix» y después, «Duck Tales 2». «Jungle Book» es un pelín difícil de controlar y «Sword of Hope» es una aventura tipo mazmorras en la que todo es texto. Si te gusta ese género no sería mala compra.

El Robaperas de Béjar.

Mucha afición al Rol

Hola Yen, además de unas dudas también tengo una Mega Drive y mucha afición al rol, así que:

EL CORCHO



1- ¿Cuántos juegos de rol buenos y en español hay actualmente para mi consola?

Tres: «Story of Thor», «Light Crusader» y «Soleil». Los tres son buenos y divertidos.

2- Me han hablado mucho de «Story of Thor», ¿Es tan bueno como dicen, está en español, qué opinas de él?

Sí, es un buen juego que, como te acabo de decir, está traducido. Está a medio camino entre los arcades y las aventuras y la verdad es que la combinación les ha quedado muy bien. Es bastante largo, no demasiado difícil y muy, muy entretenido. Recomendable 100 por cien.

3- ¿Va a salir alguno por estas fechas o a largo plazo?

Si las cosas no se tuercen es posible que para Navidades haya alguna recopilación con algúnos título de rol y aventuras. Por desgracia, no creo que se traduzcan.

El Campero (Cádiz)

El sueño de una noche de verano

Hola Yen, soy un lector más de esta fantástica revista. Tengo unas dudillas que querría que me respondieras. (Y una PlayStation)

1- Si pudieras llevarte ahora mismo un juego entre «Ridge Racer Revolution» y «F-1», ¿qué te llevarías? Soy un apasionado de la velocidad y las emociones fuertes.

Ahora mismo «Ridge Racer Revolution», sobre todo porque «F-1» aún no ha salido y puede que se retrase un poquito. Además, si te gustan las emociones fuertes el arcade de Namco no te va a defraudar.

De todas formas te diré que «F-1» tiene una pinta...

2- ¿Se podría usar la opción de Link Cable con dos televisiones, dos consolas y un sólo juego? ¿Y cargando el juego primero en una consola y luego en otra?

No, no se podría. Cada vez que la consola accediera al disco y no lo encontrara el juego quedaría bloqueado. Esto ocurrirá en cuanto elijas la opción para dos jugadores.

¡Estos de Sony se las saben todas!

3- ¿Hasta cuando durará este sueño de las bajadas de precios?

No tengo ni idea. Pero no hables muy alto no sea que se despierten y se acabe el sueño.

Un desconocido de Badajoz.

Grabar juegos en MegaCD

Hola Yen, soy un chaval con 13 años que tiene una Mega Drive con el Mega CD y quisiera preguntarte algunas cosas:

1- Un amigo mío me ha dicho que se pueden grabar juegos en el Mega CD. ¿se puede o no? ¿Cómo se hace?

Bueno, el Mega CD te permite grabar partidas más que grabar juegos, lo que ocurre es que no todos los títulos ofrecen esta posibilidad. Cuando un juego te dé opción de salvar basta con que sigas las instrucciones que te diga.

Si grabas muchas partidas es posible que en algún momento te diga que no tiene más memoria disponible, por lo que tendrías que borrar alguna desde el menú principal del Mega CD.

2- También tengo la Super Nintendo y no me decido entre comprarme el «ISS Deluxe» o el «NHL 96», ¿tú que opinas?

Yo personalmente me compraría el «ISS Deluxe», pero es que el hockey la verdad es que me gusta más bien poco. El «NHL 96» es un buen juego, pero me parece mejor y más divertido el «ISS Deluxe» de Konami.

Rubén (Badalona)



Ya ha pasado casi un mes desde que tuvo lugar en Barcelona la 14ª edición del Salón Internacional del Cómic y aún resuenan sus ecos, pues en allí se presentaron un montón de auténticas maravillas relacionadas con todos los aspectos del manga. Para los que no tuvieron la oportunidad de asistir a esta feria, os mostramos las que fueron las novedades más interesantes.

XIV Salón Internacional del Cómic

En Barcelona se habló en japonés



El Salón del Cómic volvió a ser un éxito tanto para sus organizadores **(FICOMIC)** como para casi todos aquellos que tuvieron la oportunidad de montar allí su stand. Eso sí, como siempre, uno acabó harto de pisar y de ser pisado por los **trillones de otakus** que allí se congregaron con la intención de gastarse los ahorros de todo el año...

En la muestra hubo montones de sorpresas y apariciones estelares, algunas de las cuales vamos a contaros en estas páginas, pero entre las destacamos aquí la curiosa presencia de las chicas **"Sailor Moon"**, que muy al estilo de las fiestas de manga niponas dieron un toque de alegría al salón, y la de **Nacho Fernández** y **Alvaro López**, los creadores de **"Dragon Fall"**. Nacho se prestó "amablemente" (espero que se le hayan pasado los dolores) a dibujarnos a **un auténtico otaku para nuestra sección** , que podeis ver en esta misma página(gracias de nuevo, Nacho).

Pero pasemos ya sin más demora a ver cuáles fueron las novedades más interesantes que allí se presentaron y que llamaron más la atención de los aficionados a los videojuegos.

Se pudo encontrar de todo, incluso lo inesperado

Tarjetas para todos los gustos.

Lo cierto es que hubo montones de cosas que nadie esperaba. En lo que respecta a tarjetas, por ejemplo, **Hondoraku** ofreció colecciones (en su mayoría inéditas) de **"Street Fighter Animated Movie"** y **"Final Fantasy VI"**. Por otros stands se dejaron ver nuevas colecciones de **"Dragon Ball"** y **"Sailor Moon S Super S"** (la cuarta parte de Sailor Moon).

"Sailor Moon S Super S"





"Street Fighter Animated Movie"

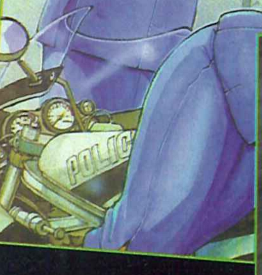


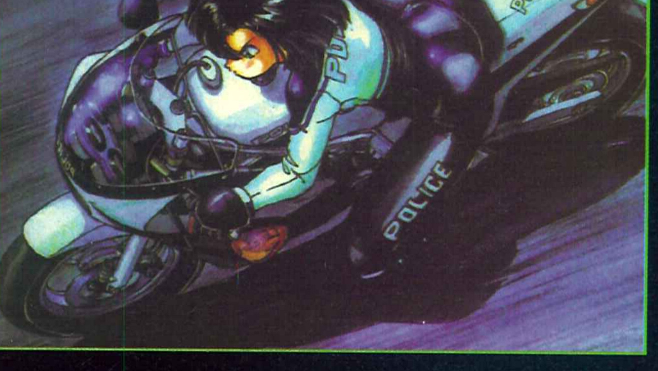
"Final Fantasy VI"

El vídeo y las ovas también sorprendieron.



En vídeo, el stand de **Manga Video/Cartoonia/Pioneer** ofreció los dos primeros episodios de **"¡Estás arrestado!"** (que coincide con la publicación del manga por parte de Norma Editorial), y **"Urotsukidóji IV: Episodio 1"**, una nueva entrega de la interminable saga demoníaca-sexual para adultos. Por supuesto, reinaron los televisores con episodios de **Dragon Ball GT**, los largometrajes de **Sailor Moon** y el **16º OVA de Dragon Ball Z ("Ryuken!! Bakuhatsu Gokuh Ga Yaraneba Barega Yara")**.





Los vídeos también tuvieron su espacio en el salón. "Estás Arrestado" fue una de las estrellas de Manga Vídeo.

Los Stands

Los dos últimos años han servido de referencia a todos aquellos que montan stands (pequeñas tiendas/expositores), quienes cada vez concretan más el tipo de producto a presentar en el salón. Mientras el año pasado todo el mundo traía **montones de títulos manga junto a merchandising variado**, este año unos se han especializado en **CDs**, otros en **figuras y posters**, otros en **cintas de video y tarjetas**... He aquí un repaso de los principales stands que estuvieron en el salón y veamos lo que ofrecieron:

ESTUDIO INU-RENRAKU: De nuevo este stand ha sido uno de los más visitados, debido a la gran cantidad de merchandising de última moda, como l**os fantásticos posters de Dragon Ball GT.** Obviamente, tenían muchas más cosas, pero Gokuh siempre será Gokuh.



CONTINUAR¡ COMICS: Este stand fue uno de los más grandes del salón y ofrecía de todo un poco, aunque lo más destacable eran **las maquetas de anime y el extenso repertorio de CDs de anime.** Los asistentes pudimos disfrutar también de unos nostálgicos episodios de **Mazinger Z** (¡Snif!).

COSMIC ALIEN: Ofrecían todo tipo de productos de merchandising. Entre ellos destacaron unos maravillosos **pins de Ranma** que más de uno querría para sí. Por lo demás nada nuevo.

HOLLYWOOD: En este stand nos topamos con una gran cantidad de productos relacionados con **Saint Seiya** (manga más conocido por **"Caballeros del zodíaco"**), tales como **posters, muñecos super-deformed, miniaturas de cada caballero, tarjetas** (unas colecciones bastante difíciles de conseguir), e incluso los tan buscados **cortometrajes** (OVAs) 1, 2 y 4. También tenían a la venta **el penúltimo OVA de Dragon Ball Z.**

OTAKU MANGA

LOCOS POR EL MANGA



HOKUSAI: Aquí pudimos encontrar todas las cosas básicas de una buena tienda de manga: **Cds, tarjetas, maquetas, figuras, revistas japonesas, libros de ilustraciones...** Tal vez podamos destacar los buenos precios (en comparación con otros stands del estilo) y la puesta en venta de unos preciados "cels" (acetatos originales de series de anime) pertenecientes de **Dragon Ball Z, D.N.A.2, Sailor Moon...**

CHUNICHI COMICS: Si alguien tenia en mente adornar su habitación con **posters** aquí podía hacer su sueño realidad, porque **los había de todas las series, de todos los tamaños y de todos los precios**. También había todo tipo de **figuras Dragon Ball**, lo de siempre.

HONDORAKU: Sin duda alguna, el más alucinante de todo el salón. Se trata de un stand montado por una cadena de tiendas japonesas de manga de segunda mano que, además de presentar vitrinas con **CDs de animé originales** (casi todos los que ruedan por nuestro país son copias chinas del sello discográfico "SM Records"), vendían **sus títulos de manga a precios increíbles** (sobre las 500 pts). También destacaba porque más de la mitad del stand había sido convertido en **una librería** con un pasillo central al que la gente accedía para buscar abiertamente lo que deseaba. Por último comentaros que esta cadena de tiendas japonesas va a instalarse en nuestro país, ofreciendo por fin al otaku español un montón de productos a un precio razonable.



El manga: el auténtico protagonista



En cuanto al manga se refiere, **Planeta-deAgostini** lanzó los siguientes títulos: **"Tenchi Muyo"**, **"La escolta del Sultán"**, **"Tokyo Babilon"**, **"Alis 12"**, **el especial Shonen Magazine dedicado a "Doctor Koh"/"Hello!!"** y por último algo que cualquiera habría tachado de imposible de aparecer en el mercado español, ni más ni menos que **"El pequeño Shinosuke" (originalmente "Crayon Shin Chan")**, un manga tan popular en Japón como el mismísimo **Doraemon** que mediante tiras cómicas relata los curiosos hechos cotidianos de un niño llamado Shinosuke. Pese a su "esmirriado" dibujo, es muy recomendable.

Por su parte, **Norma** sacó a la venta los tres títulos prometidos: **"D.N.A.2"** (que rompió récords de ventas), **"Estás Arrestado!"** y **"Cammy X"** (manga erótico que no guarda relación alguna con el personaje de Capcom pese al dibujo de la portada).

En cuanto al **manga japonés**, hubo algún "listillo" que iba buscando **el tomo 43 de Dragon Ball**. ¡Dragon Ball acabó de dibujarse hace tiempo y lo último está recopilado en el 42! Supongo que casi todos lo sabéis ya, pero como siempre hay alguno que no se entera...



Los fanzines crecen en calidad.

En plan de revistas/fanzines, el estudio **Inu** sacó para el salón el número 9 de **"Kame"** (con artículos de **Dragon Ball GT** y un extenso dossier sobre **Yuzo Takada**) aunque el auténtico triunfador del salón fue **Miguel Angel Martín** con el número 6 de **"Nippon"**, un fanzine que está dando guerra desde hace ya unos meses y que ahora a dado un giro increíble en cuanto a maquetación, calidad de papel y noticias se refiere. En este número podemos encontrar **un comentario de los episodios 1 al 7 de Dragon Ball GT**, así como el artículo primicia de **"Tobal nº1"**, el juego de lucha 3D de **Square Soft** con diseños de **Akira Toriyama.** Ambas revistas podreis encontrarlas en librerías especializadas de manga.



Dragon Ball

Hasta que la muerte nos separe

Sigue siendo la gran estrella de siempre. Sin duda, Gokuh y sus amigos son los personajes que dan lugar a más productos de todo tipo: tarjetas, vídeos, posters.... Y esta edición del Salón del Cómic fue una nueva ocasión para comprobarlo.



Las primeras colecciones de tarjetas o cardas de Dragon Ball GT han llegado a nuestro país. Entre ellas destaca Cardass Station, de las que os ofrecemos unas cuantas tarjetas.

Colecciones de tarjetas

¡Por fin se dejaron caer **las primeras colecciones de tarjetas basadas en Dragon Ball GT!** Por una parte tenemos la colección de **Cardass Station** (que correspondería a la entrega número 26, aunque oficialmente ha sido bautizada como colección 1ª por pertenecer a "GT"), y en ella tenemos ilustraciones pertenecientes a los **4 primeros episodios de la serie.** Precisamente de estos episodios ha surgido también la **"P.P. Card"** parte 30. Por último, comentar que ha salido una colección paralela de P.P.Card llamada **"Memorial"** que recoge todas tarjetas pertecenientes a las entregas 13, 14 y 15. Recomendada para coleccionistas y los nostálgicos de Gokuh en su lucha contra Freezer.



Los "protas" de Dragon Ball "GT"

Tras unos cuantos episodios emitidos de **Dragon Ball GT** ya podemos decir con certeza quienes la protagonizan.

Songokuh: Es el Gokuh de Siempre, pero al haber rejuvenecido ha perdido casi todo su poder. Ahora sólo puede convertirse en Super Saiya nivel 1 y usar una teleportación de 1 metro. Además, ha vuelto a su ingenuidad.

Pan: La nieta de Gokuh, de quien ha heredado la fuerza. No es nada del otro mundo, pero es el toque femenino y todos estamos esperando a que se convierta de una vez en Super Saiya.

Tranks: El hijo de Bulma, que se había convertido en el director de la Capsule Corporation, se enreda en esta nueva aventura con el fin de acabar con su aburrida vida de ejecutivo-playboy. Da la impresión de que nunca había entrenado.

Giru: En los primeros episodios se estropea la nave en la que viajaban buscando las bolas de dragón y acaban estrellándose en un planeta extraño en el que encuentran a este ridículo robot. Entre la confusión organizada por el incidente, Giru se topa con el Dragón-Radar y se lo traga. Pese a que Gokuh y Pan intentan sacárselo, es imposible. Para su sorpresa, el robot ha asimilado la tecnología del radar y ahora está capacitado para detectar las bolas de dragón por toda la galaxia. Debido a los múltiples zarandeos que le propinan Gokuh y Pan, únicamente obedece a Tranks.

Un nuevo ova de Dragon Ball

Shueisha estrenó el pasado 2 de marzo el 17º film de Dragon Ball: **"Saikyoo e no michi"** ("El camino a lo más importante"), una aventura con un guión alternativo basado en **el primer enfrentamiento de Songokuh con la brigada Red Ribbon.**

Aquí encontraremos "pequeños cambios" que darán un vuelco a la historia original, como es el hecho de que el androide "Super 8" muere al explotar la bomba que el Dr.Guero le había colocado en el corazón.

Además de contar con un buen guión (cosa que se empezaba a echar en falta en Dragon Ball), la animación ha sido dotada de los mayores avances tecnológicos. ¡Imaginad cómo se lo han montado los señores de Shueisha que han invertido un total de **1.000 millones de yens** en la realización del film! De todo esto podemos deducir que con sus 80 minutos de duración, "Dragon Ball: Saikyoo e no michi" va a ser el escalafón final en el relanzamiento de Songokuh.



Por *El Gran Maestro de las Artes Parciales*

NOVEDAD EN ESPAÑA

POINT BLANC

DISPAROS EN CLAVE DE HUMOR



Esta máquina podréis encontrarla en los salones New Park de la Vaguada en Madrid, donde la oferta de juegos de disparo se ha "disparado".



En vista de que los juegos de disparo están arrasando en los últimos meses -«Virtua Cop 2», «Time Crisis», «Crypt Killer»- las distribuidoras están "repescando" algunos títulos que tenían bastante complicada su aparición en España. **«Point Blanc»** es uno de ellos.

Este arcade, sin embargo, se sale totalmente de los convencionalismos, ya que en él no se asume el papel de unos valientes policías, ni se combate contra organizaciones criminales ni contra hordas de zombies egipcios. **«Point Black»** es una propuesta divertida y original que consta de **multitud de pruebas** que lo mismo nos llevan a disparar contra unos recipientes de barro, que contra una bandada de patos o unos maleantes en el pasillo de un hotel. Todo ello, por supuesto, siempre bajo **la amenaza implacable de un reloj** que marca nuestro tiempo límite. Si conseguimos superar una prueba, pasaremos a la siguiente, de lo contrario, perderemos una de nuestras escasas vidas. Bajo este sencillo esquema, cada vez nos iremos enfrentando a situaciones más y más difíciles, en las que tendremos que hacer gala tanto de **una excelente puntería como de unos reflejos implacables.**

Namco, por otra parte, ha querido impregnar a todo el programa de un aire desenfadado, a veces infantil, pero el resultado les ha quedado verdaderamente divertido.

La posibilidad de participar dos jugadores añade más alicientes a un juego de disparo diferente, fresco, que aporta cierta originalidad al género más prolífico del momento.



El juego posee en su conjunto un aire algo infantil, casi como de cuento de hadas. Sin embargo, lo cierto es que precisamente de infantil tiene poco.



Cada prueba en este juego supone un reto diferente, pero siempre tienen algo en común: encontraremos en la pantalla tres indicadores, uno para el número de disparos disponibles, otro para el número de vidas y otro para el tiempo.



Namco también quiere apostar por los juegos de disparo, aunque lo hace mediante un arcade de aire desenfadado.



Los escenarios resultan muy variados entre sí, pero todos son igualmente divertidos. Aquí tenéis una particular caseta de tiro en la que tenéis que poner mucho cuidado y mirar bien dónde disparáis.

TOP 10 ARCADE

1. KILLER INSTINCT 2 - NINTENDO

No cabe duda. Es el arcade más deseado del momento. Ha tardado tanto tiempo en llegar a nuestro país, que todo el mundo está como loco por probarlo. Directamente al número 1.

2. CRYPT KILLER - KONAMI

Ha conseguido llegar hasta tan alta posición, que no va a haber quien le baje. Su espectacularidad ha conquistado al público.

3. TIME CRISIS - NAMCO

La competencia en los juegos de disparo es la más dura actualmente. Y este juego ha empezado a sufrirla en sus circuitos.

4. MANX TT - SEGA

Sigue siendo el más solicitado de los simuladores de conducción. Su popularidad no ha bajado, pero es que los demás aprietan lo suyo.

5. VIRTUA COP 2 - SEGA

Para no ser menos que sus compañeros de género, la apuesta pistolera de Sega asciende un puesto en la lista.

6. VIRTUA STRIKER - SEGA

Con esto de la Eurocopa la gente no quiere saber más de fútbol cuando sale de sus casas. Y es que son ¿demasiados? partidos.

7. SEGA RALLY - SEGA

Tras un meses de crisis, este sensacional simulador vuelve a ocupar un puesto a la altura de su calidad.

8. ALPINE RACER - NAMCO

Ha llegado el verano, y lo del esquí ya no tiene tanto tirón como hace unos meses. Habrá que esperar a la temporada de invierno.

9. R-360 - SEGA

Este juego tiene el honor de ser el más veterano de esta lista. Y todavía parece quedarle cuerda para rato.

10. CYBER CYCLES - NAMCO

Las motos de Namco mantienen su nivel de popularidad sin muchos problemas.

Y ADEMÁS...

La lucha asoma de nuevo la cabeza gracias a «Killer INSTINCT 2», pero los representantes poligonales no parecen estar en su mejor momento, con la salvedad de **«Soul Edge»**, que se ha hecho merecedor de aparecer al menos mencionado en esta lista.



NOVEDAD EN ESPAÑA

KILLER INSTINCT 2



EL REGRESO MÁS ESPERADO

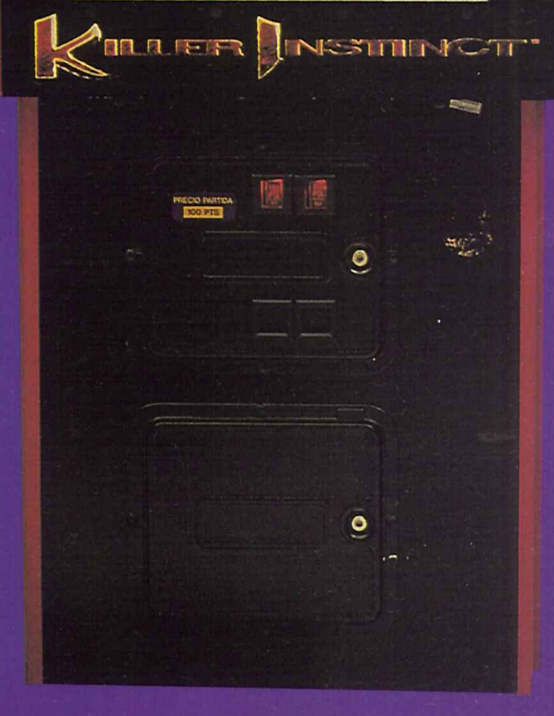
Se ha hecho de rogar más de los esperado, pero por fin está entre nosotros. **«Killer INSTINCT 2»** llega entre los vítores de los amantes de un tipo de lucha que ha creado escuela y cuyo representante más popular es **«Mortal Kombat»**. Hablamos de un estilo de lucha agresivo, con una estética casi barroca, en la que las combinaciones de golpes se cuentan por miles y donde los personajes parecen salirse de la pantalla, a pesar de que sus movimientos estén limitados a un solo plano. Un estilo que se encuentra en el extremo opuesto de las virguerías poligonales y tridimensionales del otro maestro del género, **«Virtua Fighter»**.

«Killer INSTINCT 2» ha dado un paso más dentro de este particular modo de ver la lucha, mejorando notablemente todos los aspectos de los que hizo gala la primera parte.

Los **personajes pre-renderizados** se ven ahora más nítidos y detallados que nunca, y **sus movimientos** han mejorado enormemente en fluidez. Y no menos puede decirse de **los escenarios,** que presentan un aspecto impecable, casi real, repletos de detalles, profundidad y movimiento. Todo un lujo para la vista.

Pero claro, **Rare** no se iba a limitar a retocar sólo el apartado técnico, y por ello ha centrado sus esfuerzos en proporcionar a los luchadores un repertorio de golpes, súper golpes, combos y movimientos finales tan amplio que hasta los más expertos en estas lídes tardarán mucho tiempo en llegar a conocerlos a fondo, si es que lo consiguen algún día....

Igualmente, destaca entre las novedades la inclusión de **una nueva barra de energía**, situada justo debajo de la habitual, y que una vez llena nos permitirá ejecutar **"ultra combos"** capaces de dejar temblando a desafortunado rival al que le





Esta es la representación femenina del torneo, con dos de las nuevas luchadoras, Maya y Kim Wu situadas a los lados de Orchid. A ellas y a sus compañeros las encontraréis en los salones New Park de Madrid y Barcelona ofreciendo un espectáculo impresionante.









La presentación de cada luchador irá precedida de espectaculares imágenes de vídeo en las que se nos contará su historia y sus características. Estas escenas son una auténtica pasada.

toque sufrirlos.

Todo ésto sin olvidarnos de cómo se las gasta Nintendo a la hora de **introducir todo tipo de trucos y sorpresas**, que, en esta ocasión, se verán acompañadas de **una imponente banda sonora** que promete alcanzar aún más éxito que la pegadiza **"Feelin´ IC"**.

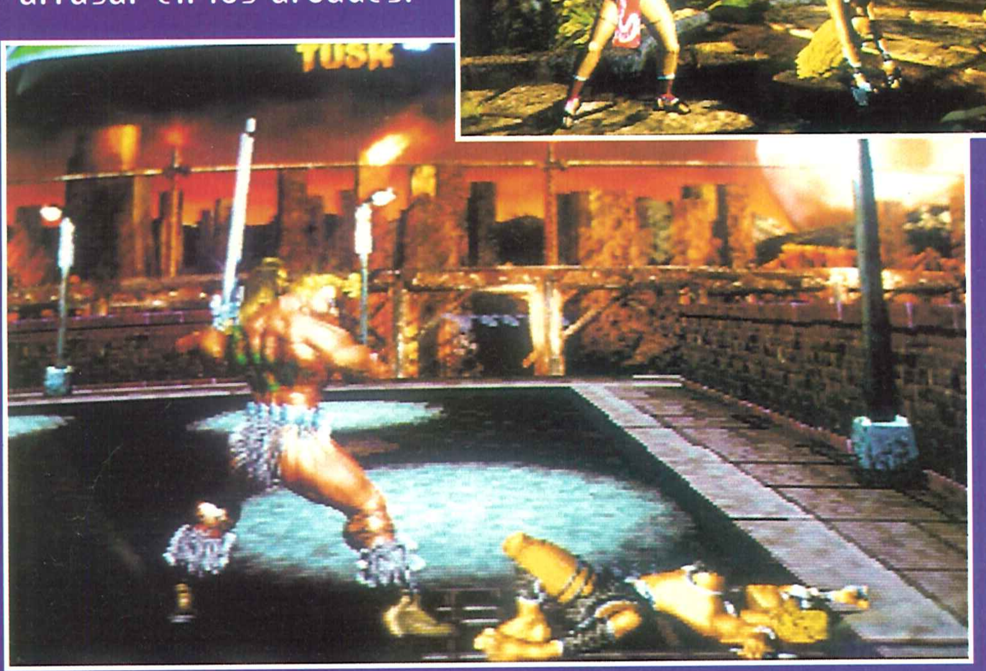
Por último, destacar que esta segunda parte nos presenta a **cuatro nuevos personajes,** -tres elegibles y un jefe final- que llegan para sustituir a otros cuatro clásicos que parecen haber colgado los guantes.

En definitiva, **un arcade imprescindible** para los fans del género y más que recomendable para cualquiera que busque espectáculo del bueno.



Tusk y Maya debutan en esta segunda parte junto a Kim Wu y el jefe final Gargoyle. En total 11 luchadores con un repertorio de golpes casi infinito.

Ya está aquí. La secuela del mito de la lucha realizado por el tándem Rare-Nintendo llega con un único objetivo: arrasar en los arcades.



LOS + BUSCA2

1. VIRTUA FIGHTER 3.

¿Cuándo llegará? Es una incógnita, pero mejor que sea rápido, por el bien de la lucha.

2. ALPINE SURFER.

Este simulador de esquí acuático sería ideal para estas fechas, aunque parece poco probable que llegue en breve.

3. DECATHLETE.

Llegan las olimpiadas, y un juego como éste es imprescindible en los salones.

METAL SLUG

Lo prometido es deuda. Aquí tenéis un par de pantallas de esa joya llamada «Metal Slug» de la cual os hablamos el mes pasado. Que las disfrutéis con salud.





HOBBY RECOMIENDA...

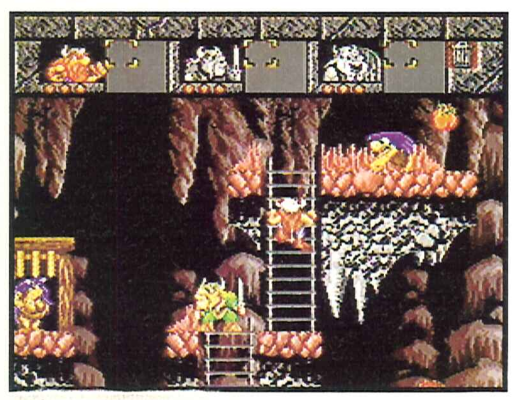
Ya que los juegos de disparo siguen arrasando en los salones, lo mejor que podéis hacer es probar esos dos nuevos títulos que responden a los nombres de «Crypt Killer» y «Point Blanc», dos propuestas originales que se alejan de la moda poligonal. Ya nos diréis cual os gusta más.

- **SUPER NINTENDO**
- Comentado en HC Nº **32**
- Puntuación anterior: **88 %**
- Nueva puntuación: **90 %**
- Precio actual: **3.990 pts**

The LOST VIKINGS

El desafío de los dioses







Las amantes de los retos a la inteligencia pueden encontrar en «The Lost Vikings» un juego hecho a su medida. Un título original, variado y divertido, sobre todo divertido.



Cuando la inteligencia, la habilidad y las plataformas se reúnen en un mismo cartucho, el resultado suele ser un juego brillante. Esto es exactamente lo que logró Interplay con su «The Lost Vikings», un cartucho original y absorbente que el tiempo se ha encargado de confirmar como uno de los mejores juegos de estrategia/inteligencia jamás realizados para Super Nintendo.

El juego se basa en la utilización de tres personajes con habilidades totalmente distintas que han de combinarse hábilmente para resolver complicados problemas de lógica.

Los protagonistas (tres vikingos que viajan por el tiempo) tienen que ir descubriendo las salidas de múltiples niveles ambientados en diferentes épocas históricas. El jugador ha de mover a los tres personajes alternativamente, tratando de utilizar siempre el más adecuado para cada situación. Activar interruptores, coger llaves, tirar paredes a cabezazos, eliminar enemigos, abrir puertas... La lista de trabajos de los protegidos de Thor no parece tener fin...¡y a veces parecerá no tener solución!

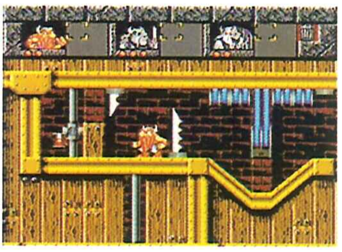
La dificultad del juego va aumentando de manera progresiva, lo que permite ir aprendiendo a aprovechar las posibilidades de cada vikingo poco a poco. Pero a pesar de ello, «The Lost Vikings» es un juego difícil que requiere del jugador tanto inteligencia e ingenio como habilidad a la hora de saltar o aniquilar a los enemigos.

Sin duda una combinación que ha hecho ya las delicias de miles de poseedores de una Super Nintendo y que puede seguir haciéndolo durante mucho tiempo.



TRUCOS





Passwords:

1- GR8T	9- VLCN	18- BTRY	27- 8BLL
2- TLPT	10- QCKS	19- JNKR	28- TRDR
3- GRND	11- PHRO	20- CBLT	29- FNTM
4- LLMO	12- C1RO	21- HOPP	30- WRLR
5- TRSS	13- SPKS	22- SMRT	31- TRPD
6- PRHS	14- JMNN	23- V8TR	34- TFFF
7- CVRN	15- TTRS	24- NFL8	35- FRGT
8- BBLS	16- JLLY	25- WKYY	36- 4RN4
	17- PLNG	26- CMBO	37- MSTR

CHUCK ROCK II

Son of Chuck

Segundas partes pueden ser muy buenas



- MEGA DRIVE
- Comentado en HC Nº 24
- Puntuación anterior: 90%
- Nueva puntuación: 89 %
- Precio actual: 4.990 pts

En esto de las plataformas un par de meses es tiempo más que suficiente para tirar por tierra al mejor de los juegos. Unicamente unos pocos elegidos son capaces de burlar este cruel destino y permanecer atractivos a pesar del paso de los años ¿Qué nos decís, por ejemplo, de Mario? ¿y de Sonic? Pues esta lista de personajes ilustres estaría incompleta si no nos acordásemos de otro individuo que marcó época: Chuck.

Las primeras andanzas de este barrigudo troglodita en «Chuck Rock», creado por la compañía británica Core, les debieron parecer de lo más divertidas a nuestros expertos, quienes no dudaron en otorgarle un 92%. Algunos meses después llegó la continuación y con ella la consagración de un estilo de hacer juegos.

«Chuck Rock II», que nació como una forma de perpetuar el éxito de su predecesor, se ha convertido ahora en una referencia obligada para los juegos de plataformas. Es cierto que gráficamente ha sido superado por otros títulos, pero la expresividad de Junior, el bebé protagonista, sigue siendo de las mejores de cuantas hemos visto en una consola.

«Chuck Rock II» demostró, además, que la calidad no siempre va unida a la capacidad de memoria, ya que en sus escasos 16 megas este cartucho atesora diversión para rato.

Si dejásteis en su día pasar de largo a este simpático plataformas, no deberíais desaprovechar esta nueva oportunidad de compartir aventuras con el joven Chuck. No os arrepentiréis.





«Chuck Rock II» nos llevó a la más tierna infancia de nuestro amigo troglodita. A Pesar de ser tan sólo un bebé, ya era un barrigudo bastante peligroso para la fauna de la época.



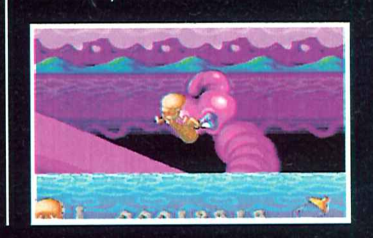


A nivel gráfico «Chuck Rock II» ha perdido bastante su capacidad de sorprender, pero aún así continúa resultando un juego atractivo y simpático.



TRUCOS

Pasar de nivel: *Pausa el juego y presiona B, A, Derecha, A, C, Arriba, Abajo y A. Ahora, cuando quieras pasar al siguiente nivel, pausa y presiona A y Derecha. Y cuando desees retroceder, pausa y presiona A e Izquierda.*



Super BOMBERMAN 2

- SUPER NINTENDO
- Comentado en HC Nº 39
- Puntuación anterior: **87%**
- Nueva puntuación: **88%**
- Precio actual: **3.990 pts**

¡Qué explote la diversión!



Para divertirse a tope con un juego como éste lo mejor es tener a mano un Multitap y tres amigos sedientos de acción. Y es que pocos cartuchos para Super Nintendo tienen un modo de cuatro jugadores tan adictivo como el que proponen estos simpáticos dinamiteros de Hudson Soft. La cosa va de lo siguiente: imaginad una pantalla plagada de obstáculos en las que cuatro personajes colocan bombas con el objetivo de destruir a sus contrincantes. Además, y para rizar el rizo, las bombas que explotan pueden destapar montones de items (no siempre buenos) que modifican las habilidades de los dinamiteros. Pues este esquema tan simple y directo, creednos, puede llevar la diversión hasta cotas insospechadas.

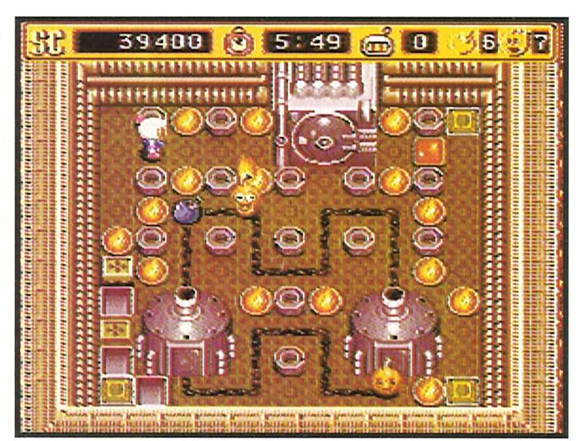
Y no penséis que si jugáis solos la cosa va a resultar mucho menos entretenida, pues su modo historia os llevará por 5 fases con 7 niveles cada una en las que deberéis poner bombas a los dinamiteros controlados por la consola.

Obviamente no es un juego técnicamente asombroso ni con unos gráficos excesivamente espectaculares. Pero lo cierto es que no le hacen ninguna falta: la sencillez de su mecanismo, su ritmo tan frenético, la infinidad de sorpresas que encierra y la posibilidad de disfrutarlo sólo o con varios amigos, te harán olvidarte de todo lo demás. Menos de pasártelo pipa.



A lo largo de 36 niveles «Super Bomberman 2» te ofrecerá horas y horas de frenética diversión. a ti y a todos tus amigos.





Los gráficos de este juego no son brillantes, pero cumplen a la perfección su cometido.



Estamos ante un auténtico "bombazo" por el que no pasan los años. Su nivel de diversión se mantiene intacto.

TRUCOS

Empezar con algunas ventajas.

En lugar de tener que recoger un montón de items para hacer que nuestras bombas sean más potentes o que se disparen cuando nosotros queramos, sólo tenéis que introducir el siguiente password y dejar que la naturaleza Bomber Man siga su curso: 1111.



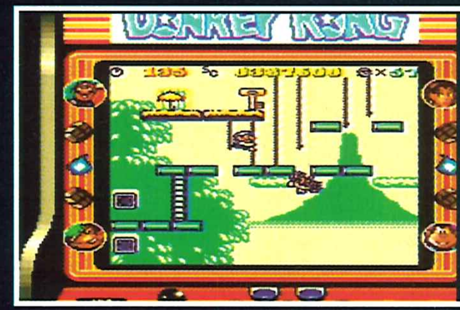
DONKEY KONG

Clásico con aires nuevos

- GAME BOY
- Comentado en HC Nº 36
- Puntuación anterior: 88%
- Nueva puntuación: 90%
- Precio actual: 3.990 pts



Donkey Kong es mucho Donkey Kong. Si exceptuamos a Mario no hay ningún otro personaje en Nintendo con tanto carisma y que haya sabido captar con tanto acierto la esencia de los videojuegos.



Para trasladar al mítico Donkey Kong a su portátil, Nintendo recurrió a una fórmula muy convincente y atractiva: conservar la simplona pero adictiva esencia del original añadiéndole fases de nuevo cuño y de diferente orientación, consiguiendo de este modo un juego completamente nuevo pero con un cierto sabor nostálgico.

Las primeras fases de este «Donkey Kong» para Game Boy son iguales a las del arcade y vienen marcadas por la habilidad pura y dura: saltar barriles y trepar por escaleras. Después, el juego se estructura en torno a puzzles de tres elementos: llave, puerta y princesa, en los que la lógica y la inteligencia le quitan el protagonismo a la habilidad.

Al final de cada fase (compuestas de tres niveles de esos de llave) hay un enemigo final que vuelve a reconstruir alguno de los niveles famosos de los arcades y donde la habilidad vuelve a retomar su supremacía.

Este cartucho, -que, además, ofrece la opción de salvar tres partidas-, fue el primero diseñado enteramente para Super Game Boy y hoy por hoy sigue siendo una de las mejores opciones para los usuarios de la portátil de Nintendo.

Pete Sampras TENNIS

Buen tenis en pequeñas dosis

- GAME GEAR
- Comentado en HC Nº 38
- Puntuación anterior: 83%
- Nueva puntuación: 88%
- Precio actual: 4.990 pts



El entusiasmo que rodeaba a Game Gear nos jugó una mala pasada allá por 1994, cuando apareció este juego de Codemasters en el mercado. Por aquel entonces el torrente de novedades editadas cada mes nos hacían insaciables y todo lo que salía nos parecía poco. Nos pasaba aquello de: "Vale tío, este juego está muy bien, pero puede mejorarse".

Ahora, con la perspectiva del tiempo, tenemos que reconocer que fuimos un poco injustos con algunos títulos. Y este «Pete sampras Tennis» fue uno de aquellos casos.

En su momento ya dijimos que este simulador para Game Gear era un gran juego, pero visto lo visto, casi nos podemos arriesgar a afirmar que es el mejor de cuantos han salido y saldrán para la portátil de Sega.



Su gran jugabilidad y el hecho de disponer de opciones tan interesantes como la de poder participar dos jugadores con una sola Game Gear o la existencia de passwords para salvar los campeonatos avalan esta afirmación. Si te gusta el tenis, no esperes a que pasen más años para hacerte con este excelente título.



Zero Divide



PLAYSTATION

-Nuevo juego:
Con este truco no sólo tienes la oportunidad de mejorar las cualidades del juego, sino también de cambiarlo. Prueba a pulsar, mientras la consola lee el disco, START+SELECT y mira a ver qué ha ocurrido.



The Mask

SUPER NINTENDO

-Menú de opciones secretas:
Accede al menú de las opciones y pulsa A, B, X, Y, L, R, L, A, B. Aparecerá una nueva opción donde debes poner en ON todo. Si después de esto quieres elegir nivel, en la pantalla del mapa de la ciudad, pulsa SELECT y lo tienes en tus manos.





Tintin en el Tibet

MEGADRIVE

-Passwords
Con estos passwords podréis pasar directamente a la tercera y la a la sexta fase de este difícil juego. De nada.





Clockwork Knight 2

SEGA SATURN

-Días señalados:
Días como Navidad, Año Nuevo o San Valentín merecen una atención especial, o al menos eso es lo que han pensado los programadores de este juego. Prueba a poner estas fechas antes de entrar en el juego y observa cómo cambian las cosas.

Alien Trilogy

PLAYSTATION

- Unos passwords milagrosos:
Introduce como password

1GOTP1NK8C1DBOOTSON

y disfruta de las "trampas" que te ofrece esta combinación de letras y números.
También este otro:

GOLVLxx

te puede ayudar mucho si sustituyes las "xx" por un número con el nivel por el que quieres comenzar.





Toy Story

MEGA DRIVE

-Pasar de nivel:
El complemento ideal para el mapa que te ofrecemos. En la pantalla de introducción presiona A, B, R, A, C, A, D, A, B, R, A. Pausa el juego y presiona A. Serás transportado al siguiente nivel.

Twisted Metal



PLAYSTATION

-¡Menudas vistas!:
A veces, los momentos que parecen más sencillos pueden complicarse por no tener un buen ángulo de visión. Pero este truco te proporciona un nuevo punto de vista, como si un helicóptero lo grabara todo.



Introduce como password CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, ESPACIO y luego comienza a jugar.
Cuando quieras cambiar el punto de vista pulsa START+ARRIBA y verás qué diferencia...

Super Pang

SUPER NINTENDO

-Selección de nivel:
Lo malo de la mayor parte de los juegos es que te obligan a empezar por un lugar determinado, pero toma nota de lo que te ofrecemos. En la pantalla "Game Select" pulsa L, R, R, L, ARRIBA y ABAJO para tener acceso al nivel que prefieras. Un truco sencillo pero, como puedes ver, muy pero que muy fructífero.

Thunderhawk 2

PLAYSTATION

-Passwords

South America
Nivel 1 ONHVOV6VEBDU55Q
Nivel 2 2NH70V9VEFDQ592
Nivel 3 7RH30V7AEFD64BI
Nivel 4 8NH30V8EEJD24PI

Stealth
Nivel 1 07HPOUOQAUDE45A
Nivel 2 U7HLOUNIAUDA5RA
Nivel 3 AFHPOUKUA2DM4HI

Panama
Nivel 1 93G5SD9UNGGE40A
Nivel 2 VVG55HUENGGA4SQ
Nivel 3 JNGH4CPUNKGM5TI

FIN T7GK28U2SCMM40I





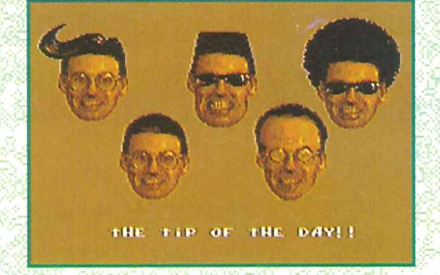


EarthWorm Jim 2

SUPER NINTENDO

-Los programadores:

Por si este cartucho te parece poco divertido, los programadores han intentado darle algo más de chispa. La verdad es que lo han conseguido, y si no lo crees prueba a pausar y pulsar: Y, A, B, B, A, Y, A, B y quita la pausa.



X-Men.Children of the Atom

SEGA SATURN

- Jugar con Akuma

Para el marcador en "Spiral", y luego muévelo siguiendo esta secuencia de luchadores:

Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red, Silver Samurai

Luego espera un segundo y pulsa A, C y Z.





Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

Estoy atascado en el **Disc World** de Playstation. Me encuentro en el acto 2. ¿Me podéis decir cómo conseguir la paleta de oro del albañil, el cinturón de oro del pescadero y el cepillo de oro del deshollinador?

Fernando (San Vicente de Castellet)

Para hacerte con el cinturón del pescadero tienes que meter el pulpo en un rústico water que hay en el callejón y volcarle encima las natillas mágicas de la vieja. Cuando el pescadero vaya a hacer sus necesidades el pulpo quedará prendado de él.

Para conseguir el cepillo del deshollinador sube a los tejados y mete el muñeco de Santa Claus en la chimenea para apagar el fuego de la habitación. Entra en la casa del alquimista y coloca el barril de pólvora en la chimenea apagada. Utiliza el cordón para hacer una mecha y préndela para que la explosión haga salir volando al deshollinador.

La paleta del albañil se consigue utilizando con él el "apretón de manos" que te ha enseñado el chico en la plaza.

¡Hola! Me llamo Cándido, tengo 18 años y soy un acérrimo seguidor de MK, por cierto, tengo una SNES. ¿Es posible elegir en el **Mortal Kombat II** a los jefes finales y a los personajes secretos?

Cándido (Vigo)

Para luchar con Noob Saibot pulsa lo más rápido que puedas en la pantalla de selección de personaje Izq., arriba. abajo, abajo, dcha. y select.

¿Podéis darme algún truco para el **Last Battle** de Mega Drive?

David (Alcorcón-Madrid)

Si pulsas en la pantalla de presentación A, B, C y Start podrás elegir entre comenzar en el nivel 1 o el nivel 2.

Hola, tengo una Mega Drive y me gustaría saber algún truco del juego **Spot Goes To Hollywood.**

Miguel García (Sevilla)

Pues aquí tienes los passwords de los últimos cuatro niveles:
MVUN6576
EYV436MF
JHMROZK
GE74GXOA

Hola. ¿Me podéis decir un truco para **The Lion King** de Mega Drive para elegir fase?

Cómo no, para eso estamos aquí. Pulsa en la pantalla de opciones Dcha., A, A, B y START. Aparecerá un menú especial que te proporcionará situaciones ventajosas.

¿Podéis darme algunos trucos para el "imposible" juego **Cannon Fodder**? Para Mega Drive, Gracias.

Jose Sepúlveda (Albacete)

Prueba a introducir este password; QNFJR. Para pasar de nivel.

College Slam

PLAYSTATION

-Nuevos equipos:

Cuando creías que conocías todos los equipos que te ofrece el juego, llegamos nosotros y te abrimos los ojos. Pulsa IZQ., ARRIBA, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, DCHA. y TRIANGULO en la pantalla del título y juega con tus nuevos equipos.

Worms



SEGA SATURN

-Tres nuevas opciones:

Ve al menú de opciones y entra en Weapon. Pon todo lo demás en OFF y sitúate cerca de EXIT para pulsar C, Z, Z, C, Z, Z, C, Z, Z. Aparecerán tres opciones nuevas que sin duda te cambiarán un poco la manera de ver el juego.



Street Fighter Alpha









SEGA SATURN

-Personajes secretos:

Para jugar con Bison, Gouki o Dan sólo tienes que seguir fielmente estas instrucciones. No desesperes, pues aunque parezca imposible no lo es.

BISON: Presiona L y dirígete a la casilla del interrogante. Suelta L y pulsa IZQ., IZQ., ABAJO, ABAJO, IZQ., ABAJO, ABAJO y luego presiona X e Y al mismo tiempo.

GOUKI: Igual que antes pulsa L y ve a la casilla del interrogante. Ahora pulsa IZQ., IZQ., IZQ., ABAJO, ABAJO, ABAJO, X e Y (simultáneamente).

DAN: Mantén presionados los botones L y R mientras pulsas Y, X, A, B, Y.

- Opción "Dramatic Battle":

Ve a la pantalla de selección de personajes de la opción Arcade y en modo dos jugadores. Mientras que el primer jugador ilumina a RYU y el segundo a KEN, pulsa en ambos mandos ARRIBA, ARRIBA mientras presionas L. Luego suelta L y vuelve a pulsar ARRIBA, ARRIBA. Ahora pulsa X en el primer pad y Z en el segundo hasta que vaya a comenzar el juego. Reconocemos que es difícil, pero los resultados merecen la pena.

Smash TV

SUPER NINTENDO

-Sound Test:

En la pantalla de selección de personaje pulsa L, R, L, L, R. Oirás la palabra BINGO y en la siguiente pantalla tendrás la posibilidad de escuchar todos los sonidos del cartucho.

-Vidas y créditos extra :

En la misma pantalla de antes pulsa ABAJO, L, R, ARRIBA. Escucharás la misma palabra y podrás comprobar cómo el número de vidas ha aumentado hasta siete.

-Selección de nivel:

Pulsa DCHA., DCHA., ARRIBA, ABAJO, R y L en la pantalla de selección de personaje. Ahora podrás seleccionar el circuito en el que quieres comenzar

The Horde

SEGA SATURN

-Cuatro códigos muy productivos:

Ve a la pantalla del menú principal e ilumina la opción "New Game". Pulsa Start y antes de que comience el juego presiona A, B y ARRIBA. Ahora pausa el juego en cualquier punto y prueba cualquiera de estos códigos.

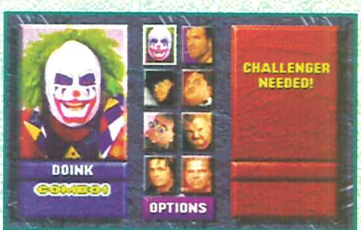
Invencibilidad: B, ARRIBA, DCHA., ABAJO, A, ABAJO, A, DCHA.
30,000 crowns: IZQ., A, A, B, IZQ., A, DCHA., ABAJO.
Acceso al castillo: ABAJO, A, IZQ., IZQ., ABAJO, A, A, DCHA.
Run fast: B, DCHA., A, B.

WWF The Arcade Game

PLAYSTATION

-Combos ilimitados:

Presiona en la pantalla de selección de personaje R2 y L1 y sin soltarlos pulsa CUADRADO, X, CIRCULO, TRIANGULO. La palabra "combo" aparecerá debajo del personaje. Ya puedes realizar los combos en cualquier momento del juego. Y no sólo eso, sino que harán más daño que de costumbre.





Aero the Acro-bat 2

MEGA DRIVE

-Selección de nivel:

Ve a la pantalla de opciones, selecciona Sound Test y escucha (utilizando el botón A) los sonidos 8, 4, 19, 71. La pantalla se encenderá con un pequeño flash. Comienza a jugar normalmente, pausa y pulsa simultáneamente ABAJO, A y C. La pantalla de selección de nivel aparecerá como por arte de magia.

Zero Divide

PLAYSTATION



- Modo Watch:

Si quieres simplemente observar los movimientos de tus personajes favoritos sin esperar que la "intro" aparezca, pulsa en la pantalla de presentación L1, L2, R1 y R2. Sin soltarlos y con la opción "1 Player" iluminada presiona ABAJO. Con los 5 botones pulsados y ahora teniendo la opción "VS. Play" iluminada pulsa START. Selecciona los personajes que más te gusten y deja que la máquina luche por ti. Una de las maneras de aprender es mirar cómo lucha un maestro.

NFL Gameday

PLAYSTATION



-Tres passwords muy especiales:

Para que jueguen REAPERS contra BONEHEADS: SKELETON

Para hacertelo más fácil: CANNON.ARM

Par observar a la cosola: URNOTREDE

Shinobi III

MEGA DRIVE

-Invencibilidad:

Uno de los mejores trucos que te podemos ofrecer es que nadie pueda dañarte y eso es precisamente lo que te damos. En la pantalla de opciones ve a MUSIC y pulsa B para escuchar las siguientes melodías: He Runs, Japones que, Shinobi Walk, Sakura y Getufu. Saly comienza a jugar con un Shinobi invencible.

Me podéis decir cómo se abren las cuatro puertas del nivel B-3 del **Light Crusader**.

Enrique Salvans (Barcelona)

Para abrir las puertas que te encuentres cerradas en este nivel y que no tienen cerradura tienes que conseguir primero el disfraz de Goblin que está escondido en una de las habitaciones que hay en la zona norte del mapa, cerca de la fuente.

Tengo el **Alien 3** para Mega Drive, pero estoy a punto de mandarlo a la porra. ¿Me podríais dar el truco para ir pasando de fases?

Fernando Escobar (Ciudad Real).

Conecta los dos pad a la consola y ve con el primero hasta la pantalla de opciones situándote en la opción "sound". Ahora en el segundo pad pulsa C, arriba, dcha., abajo, izq., A, dcha., abajo. Si el truco ha funcionado oirás un sonido. Comienza a jugar y pausa el juego. Pulsa ahora C, A y B. Si la pantalla se pone verde es que el truco está en marcha. Quita la pausa y repite la operación tantas veces como quieras.

Hola, me llamo Fernando y me gustaría saber cómo puedo jugar con Gaia en el **Battle Arena Toshinden** de Playstation.

Fernando Pals. (Barcelona)

Cuando en la pantalla del menú principal aparezcan las palabras por la izquierda pulsa Abajo, Diagonal abajo/izq., Izq.+Cuadrado. Las letras se volverán rosas. Ahora en la pantalla de selección de personaje ilumina a Eiji y pulsa Arriba más cualquier otro botón y todo resuelto.

Hola, me llamo Oliver y tengo desde hace tiempo el juego **Battletoads in Battlemaniacs**. ¿Podéis darme algún truco, por favor?

Oliver Cerreto (Málaga)

Para tener cinco vidas extras pulsa simultáneamente Abajo, A, B y Start en la pantalla del título. Si el truco ha funcionado verás un flash rojo.

Hola, me llamo Gonzalo y quisiera saber algún truco bueno e interesante para el **Donkey Kong Country 2.**

Gonzalo Monfort (Alicante)

Para acceder al test de sonido y a una zona de trucos comienza una partida nueva y en el menú de jugadores ilumina la opción "2 jugadores" y pulsa Abajo 5 veces. Si pulsas otras cinco veces aparecerá la opción "Cheat Mode". Con esta opción iluminada pulsa B, A, dcha., A, izq., A, y X y desaparecerán todos los barriles DK.

Hola, tengo una Master Sistem y me gustaría que me dijéseis algún truco para el **Shadow of the Beast.**

Jorge de la Blanca (Asturias)

Para ser invencible en este juego lo único que tienes que hacer es dejarte matar una vez y poner como siglas ZQX. Pulsa ahora A, B, C y START al mismo tiempo y cuando comiences a jugar de nuevo verás cómo, al acabarse tu barra de energía, de pronto vuelve a ponerse en 12 ó 13.

Hola, soy un asiduo lector de vuestra fantástico revista y tengo el juego **Rayman** para Playstation. Me gustaría saber si tenéis algún truco para él.

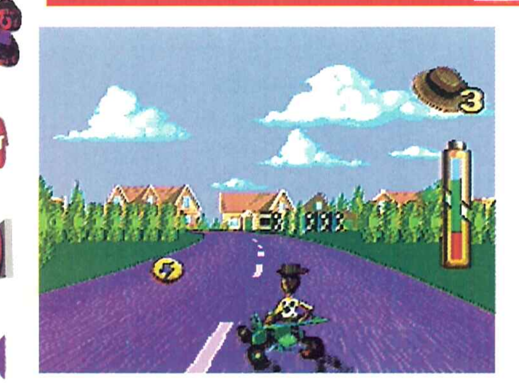
Joan Mª Ruis (Tarragona)

Para tener una pequeña TV en la pantalla pulsa Círculo, Círculo, Izq., Círculo, Círculo con el juego pausado. Con el password XNB9FM!z2? comenzarás el juego con 99 vidas y extraños poderes.



Este mes llegamos al final de nuestra odisea callejera. Tan sólo nos quedan estas tres fases (dos en el caso de Super Nintendo), para que nuestros amigos Woody y Buzz consigan regresar a casa de su dueño y acaben de una vez por todas con esta divertida pesadilla.

NIVEL 5-1 Day-Toy-Na



¿Qué te sugiere el nombre de esta fase? Está clarísimo que se trata de un nivel de velocidad y destreza donde tendrás que pilotar un magnífico y radiante kart a pilas al más puro estilo de «Daytona USA» o «Super Mario Kart». Sólo hay un requisito imprescindible para acabar por fin con este "paseo" repleto de complicaciones y llegar a casa de una vez por todas: recorrer un circuito repleto de curvas peligrosas y que se hace interminable, sobre todo porque con los niveles tan complicados que hemos superado hasta ahora, este resulta excesivamente simple. La única complicación de este nivel es que no debes olvidarte de recoger todas las pilas que encuentres en tu camino para no quedarte parado a las primeras de cambio y tener que volver a empezar desde el principio.

(Este nivel sólo aparece en la versión de Mega Drive).

NIVEL 5-2 Light the Fire

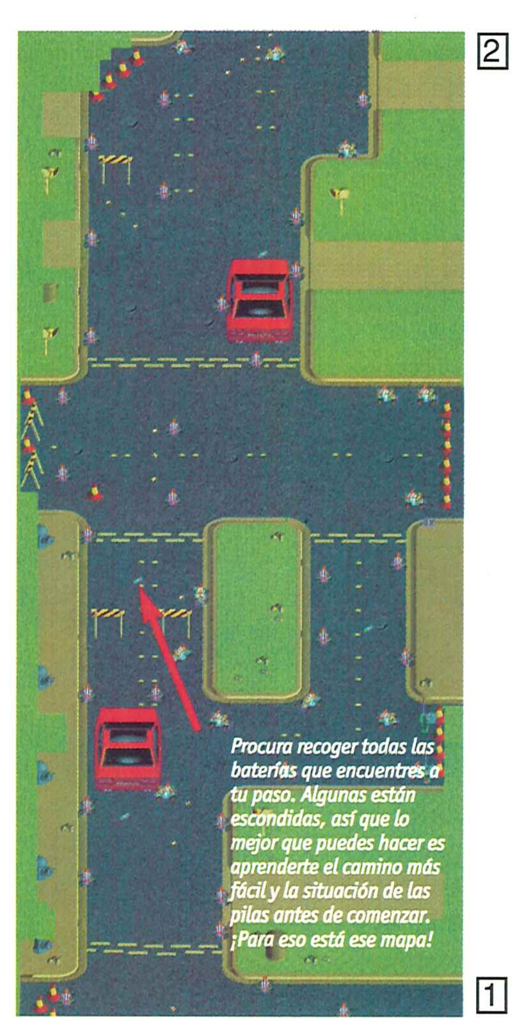
Cada vez está más cerca el final, pero parece que con ello vuelven las dificultades.

Woody y Buzz montados en un coche teledirigido a pilas deben buscar la salida de un complicado tramo de carretera repleto de recodos y calles cerradas que más bien parece un laberinto.

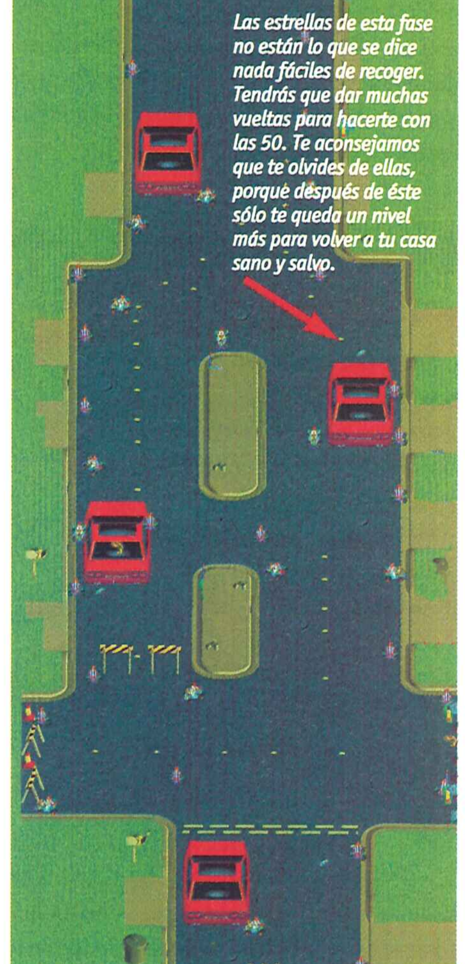
Como en la fase anterior -en realidad son muy parecidas, salvo por la perspectiva utilizada-, deberemos encontrar las baterías que se encuentran escondidas por el camino para no quedarnos parados. ¡Animo!



Las falsas salidas pueden hacerte perder mucho tiempo y, lógicamente, batería. Intenta no quedarte atrapado entre los pivotes y las barreras.



Procura recoger todas las baterías que encuentres a tu paso. Algunas están escondidas, así que lo mejor que puedes hacer es aprenderte el camino más fácil y la situación de las pilas antes de comenzar. ¡Para eso está ese mapa!



Las estrellas de esta fase no están lo que se dice nada fáciles de recoger. Tendrás que dar muchas vueltas para hacerte con las 50. Te aconsejamos que te olvides de ellas, porque después de éste sólo te queda un nivel más para volver a tu casa sano y salvo.













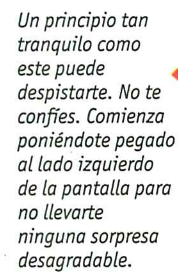






NIVEL 5-3 Rocket Man

Para que esta aventura tenga un final feliz, Woody y Buzz requieren de ti un último esfuerzo. El objetivo es conseguir llevarlos sanos y salvos al coche de su dueño, para lo cual deberás esquivar un montón de vehículos. La gran velocidad a la que vas es tu peor enemigo y tendrás que tener unos reflejos excelentes para no acabar estrellado contra algún semáforo, camión o árbol. La intensa circulación de la zona te pondrá las cosas muy complicadas, por lo que procura ir siempre pegado al lado izquierdo de la pantalla para tener mayor visibilidad y más tiempo de reacción. ¡Por cierto, ten mucho cuidado con el último camión!



Un principio tan tranquilo como este puede despistarte. No te confíes. Comienza poniéndote pegado al lado izquierdo de la pantalla para no llevarte ninguna sorpresa desagradable.





De pronto y sin previo aviso, aparece un muro vegetal como éste que te bloquea el camino y te impide continuar. La mejor manera de evitar estos obstáculos es que estés siempre a medio camino entre el asfalto y los árboles.





Por muy difícil que pueda parecer a simple vista este último nivel, no lo es tanto. Las estrellas, aunque ya no te brinden vidas extras, siguen siendo indispensables. En este caso su colocación te guía a lo largo de todo el camino para que no te tropieces. Pero si pierdes una vida habiendo recogido ya las estrellas el circuito se te complicará mucho.

Las prisas del último momento pueden hacerte pasar un mal trago. No te creas que por estar a un paso de acabar el ir deprisa te va hacer llegar antes al final. Posiblemente sea todo lo contrario y las cosas se te compliquen cuando menos te lo esperes. La prisa no es nunca buena compañera. Ya sabes despacito y buena letra.













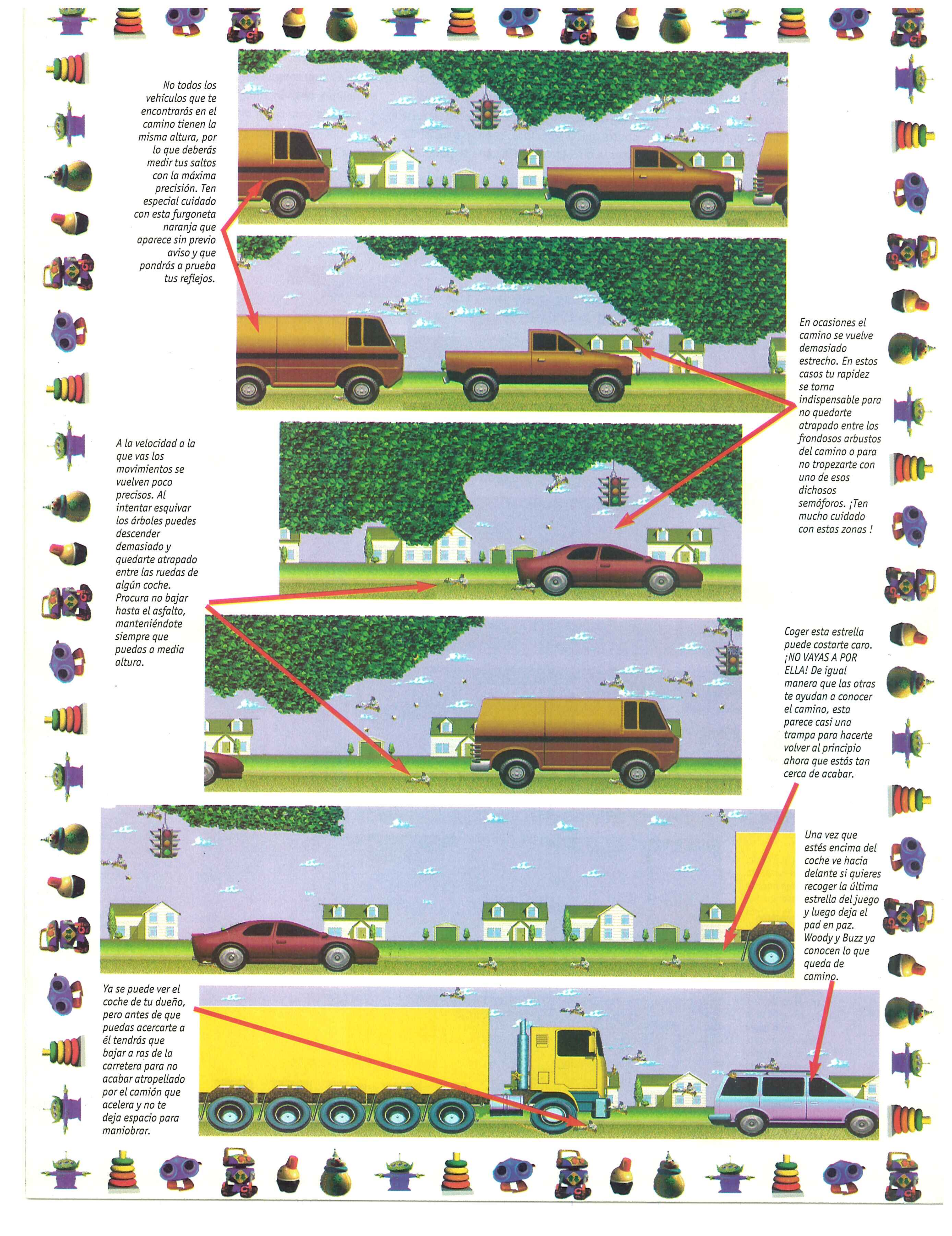










No todos los vehículos que te encontrarás en el camino tienen la misma altura, por lo que deberás medir tus saltos con la máxima precisión. Ten especial cuidado con esta furgoneta naranja que aparece sin previo aviso y que pondrás a prueba tus reflejos.

En ocasiones el camino se vuelve demasiado estrecho. En estos casos tu rapidez se torna indispensable para no quedarte atrapado entre los frondosos arbustos del camino o para no tropezarte con uno de esos dichosos semáforos. ¡Ten mucho cuidado con estas zonas !

A la velocidad a la que vas los movimientos se vuelven poco precisos. Al intentar esquivar los árboles puedes descender demasiado y quedarte atrapado entre las ruedas de algún coche. Procura no bajar hasta el asfalto, manteniéndote siempre que puedas a media altura.

Coger esta estrella puede costarte caro. ¡NO VAYAS A POR ELLA! De igual manera que las otras te ayudan a conocer el camino, esta parece casi una trampa para hacerte volver al principio ahora que estás tan cerca de acabar.

Una vez que estés encima del coche ve hacia delante si quieres recoger la última estrella del juego y luego deja el pad en paz. Woody y Buzz ya conocen lo que queda de camino.

Ya se puede ver el coche de tu dueño, pero antes de que puedas acercarte a él tendrás que bajar a ras de la carretera para no acabar atropellado por el camión que acelera y no te deja espacio para maniobrar.

concurso Chronicles of the Sword



Ha llegado tu oportunidad de formar parte de la Tabla Redonda, pero Merlín quiere someterte antes a unas pequeñas pruebas, para ver si eres lo suficientemente avispado como para enfrentarte a las duras misiones que te esperan.
Si las superas, puedes ganar una de las 5 PlayStation que el Rey Arturo sortea.





Marca en este dibujo las 7 diferencias. Puedes enviarnos o la página completa, o una fotocopia.

PRUEBA 1:
La malvada Morgana ha cambiado 7 pequeños detalles de la ilustración original ¿sabrías decirnos cuáles?

PRUEBA 2:
El Rey Arturo ha olvidado todo su castellano y nadie entiende las extrañas palabras inglesas que salen de su boca. ¿Sabrías si se debe a que el juego no está traducido al castellano o a un hechizo de Morgana?

PRUEBA 3:
Lancelot no encuentra uno de los objetos que se había guardado, una calavera con ojos de rubí. Sin ella está perdido. Morgana debe haberla escondido estratégicamente entre las páginas de la revista. ¿Puedes ayudarle?









Querido Merlín:
Te envío el resultado de mis tres pruebas y espero ser el afortunado ganador de una PlayStation.

Prueba 1: Los errores están marcados en la ilustración de arriba.

Prueba 2: ~~NO~~ TRADUCIDO

Prueba 3: La calavera está en la página 10

Si soy ganador, envíame la consola a:

Nombre NACHO
Apellidos PINTO CARBONELL
Dirección C/ JUAN RAMÓN JIMÉNEZ Nº 13
Localidad PLASENCIA
Provincia CÁCERES C. Postal 10600
Teléfono 927-413722



Bases del concurso «CHRONICLES OF THE SWORD»

1. - Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS, S.A.; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en el sobre: «CONCURSO CHRONICLES OF THE SWORD».

2.- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correctas, se extraerán CINCO, que serán ganadoras de una consola PlayStation.
El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 25 de junio de 1996 al 25 de julio de 1996.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 26 de julio de 1996 y los nombres de los ganadores se publicarán en las páginas de la revista Hobby Consolas.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Y HOBBY PRESS.

¿Buscas algún truco?

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby consolas desde enero del año pasado.

Juego	Consola	HC núm.
36 Great Holes	Mega Drive 32X	52
Addams Family,The	Super Nintendo	55
Adventures Batman & Robin,The	Super Nintendo	40
Adventures Batman & Robin,The	Mega CD	53
Adventures Batman & Robin,The	Mega Drive	54
After Burner	Mega Drive 32X	48
Air Combat	PlayStation	53 y 54
Alien 3	Super Nintendo	40
Alien Wars,The	Game Boy	51
Another World	Super Nintendo	55
Art of Fighting 2	Super Nintendo	45
Astal	Saturn	52
Astérix y Obélix	Super Nintendo	52
Axelay	Super Nintendo	40
B.O.B.	Mega Drive	49
Ball Z	Mega Drive	51 y 52
Ball Z	3DO	53
Barclay Shut	Mega Drive	41
Batman Forever	Mega Drive	54
BattleArena Toshinden	PlayStation	52
Battlecorps	Mega CD	43 y 46
Beauty & the Beast	Super Nintendo	43
Beavis & Butt-Head	Mega Drive	50
Beavis & Butt-Head	Game Gear	53
Bloodshot	Mega CD	51
Bloodshot	Mega Drive	46
Brutal	Super Nintendo	45
Bubsy 2	Super Nintendo	41
Bubsy 2	Mega Drive	42 y 48
Bug!	Saturn	52
Burn Cycle	CDI	51
Cadillacs & Dinosaurs	Mega CD	50
Cannon Fodder	Mega Drive	44
Cannon Fodder	Super Nintendo	43
Clayfighter	Super Nintendo	43
Clayfighter 2	Super Nintendo	40,44,49 y50
Clockwork Knight	Saturn	48 y 50
Clockwork Knight 2	Saturn	53 y 54
Combat Cars	Mega Drive	43
Comix Zone	Mega Drive	51
Cosmic Carnage	Mega Drive 32X	51 y 52
Cosmic Spacehead	Master System	42
Crazy Chase	Super Nintendo	48
Chaos Engine,The	Mega Drive	43
Darius Gaiden	Saturn	55
Daytona USA	Saturn	49
Death and Return of Superman	Super Nintendo	50
Demolition Man	3DO	52
Demon's Crest	Super Nintendo	44
Destruction Derby	PlayStation	54 y 55
Digital Pinball	Saturn	54
Donkey Kong Country	Super Nintendo	41, 43 y 44
Donkey Kong Country 2	Super Nintendo	40
Doom	Mega Drive 32X	42 y50
Doom	Super Nintendo	40 y 55
Double Dragon 5	Super Nintendo	41
Dragon Ball Z	Saturn	55
Dragon Ball Z	PlayStation	55
Dragon's Revenge	Mega Drive	41
Dynamite Headdy	Mega Drive	42 y 44
Earthworm Jim	Super Nintendo	42, 43 y 45
Earthworm Jim	Mega Drive	41, 44 y 45
Earthworm Jim	Mega CD	53
Earthworm Jim	Mega CD	52
Earthworm Jim 2	Super Nintendo	54
Ecco the Dolphin	Mega Drive	40 y 41
ESPN Extreme Sports	PlayStation	55
Eternal Champions	Mega CD	52 y 54
Ex-Mutants	Mega Drive	41
Fever Pitch	Mega Drive	53
Fifa Soccer'95	Mega Drive	48 y 49
Fifa Soccer'96	Saturn	54 y 55
Fifa Soccer'96	PlayStation	55
Flink	Mega Drive	50
Global Gladiators	Master System	47
Great Circus Mystery,The	Super Nintendo	53
Hagane	Super Nintendo	46, 47 y 54
Hang On GP'95	Saturn	54
Hulk,The	Mega Drive	45
Indiana Jones Greatest Adv...	Super Nintendo	42
International Superstar Soccer	Super Nintendo	46, 50 y 52
Jelly Boy	Super Nintendo	45
Jelly Boy	Mega Drive	43
Judge Dredd	Mega Drive	50
Judge Dredd	Game Gear	52
Judge Dredd	Game Boy	52
Jumping Flash	PlayStation	54 y 55
Jungle Book,The	Super Nintendo	50
Jungle Book,The	Mega Drive	40 y 41
Jungle Book,The	Game Gear	45
Jungle Strike	Super Nintendo	46 y 55
Jurassic Park	Super Nintendo	52
Jurassic Park	Mega CD	43
Jurassic Park 2	Super Nintendo	43
Killer Instinct	Super Nintendo	40, 50, 51 y 52
Killer Instinct	Game Boy	40 y 54
Kirby's Dream Land	Game Boy	40
Lemmings	Master System	45
Lemmings	Game Gear	43
Lemmings 2	Super Nintendo	53
Lemmings 2, the Tribes	Mega Drive	52
Lethal Enforces 2	Mega CD	53
Lion King,The	Super Nintendo	43, 46 y 47
Lion King,The	Game Boy	52
Lion King,The	Mega Drive	41
Lion King,The	Master System	46
Loaded	PlayStation	54
M.M.P.R.: The Fighting Edition	Super Nintendo	40
Marko's Magic Football	Mega Drive	55
Marsupilami	Mega Drive	53
Mask,The	Super Nintendo	51
Maximum Carnage	Super Nintendo	49 y 51
Mechwarrior 3050	Super Nintendo	40, 52 y 53
Mega Bomberman	Mega Drive	48
Mega Bomberman	Saturn	53
Megalomania	Mega Drive	40
Megaman 3	Game Boy	40
Megaman 7	Super Nintendo	54 y 55
Metal Head	Mega Drive 32X	50
Mickey Mania	Super Nintendo	48
Mickey Mania	Mega CD	41
Mickey Mania	Mega Drive	44
Micromachines	Super Nintendo	48
Michael Jordan: Chaos in the..	Super Nintendo	49
Mortal Kombat 2	Game Gear	46,47
Mortal Kombat 2	Mega Drive	42
Mortal Kombat 2	Super Nintendo	40
Mortal Kombat 3	Super Nintendo	40 y 52
Mortal Kombat 3	Mega Drive	52, 53
Mortal Kombat 3	PlayStation	53
Myst	Saturn	53
NBA Jam	Mega CD	52
NBA Jam Tournament Edition	Super Nintendo	47
NBA Jam Tournament Edition	PlayStation	52, 53 y 54
NBA Jam Tournament Edition	Mega Drive	45
NBA Live'95	Super Nintendo	54
NBA Live'96	Super Nintendo	40
NBA Live'96	Mega Drive	54
NFL Quarterback Club	Mega Drive 32X	52
NHL All Star Hockey	Saturn	54
NHL'96	Super Nintendo	54
Ninja Warriors	Super Nintendo	52
Novastorm	PlayStation	54
Off World Interceptor Extreme	PlayStation	54
Pac in Time	Super Nintendo	51
Pac-Attack	Super Nintendo	49
Pagemaster,The	Super Nintendo	40 y 51
Panzer Dragoon	Saturn	49, 51 y 53
Pebble Beach Golf	Saturn	52
Pit Fighter	Mega Drive	42
Pitfall	Super Nintendo	47
Pitfall	Mega Drive	43
Pitufos,Los	Mega Drive	47
Pitufos,Los	Master System	44
Power Rangers	Mega CD	51
Power Rangers	Game Boy	40
Power Rangers	Super Nintendo	40
Power Rangers Mighty Morphin'	Super Nintendo	55
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	52
Prehistorik Man	Super Nintendo	54
Primal Rage	Super Nintendo	52 y 53
Primal Rage	Mega Drive	53 y 54
Prince of Persia	Mega Drive	40
Probotector 2	Game Boy	41
Psycho Pinball	Mega Drive	42 y 46
Putt & Putter	Game Gear	41
Putty Squad	Super Nintendo	49 y 54
Q-Bert	Game Boy	40
Radical Rex	Super Nintendo	49
Radical Rex	Mega Drive	51
Radical Rex	Mega CD	51
Rainbow Islands	NES	42
Rayman	PlayStation	51
Rayman	Saturn	55
Red Zone	Mega Drive	46
Ren & Stimpy	Game Gear	42
Return of the Jedi,The	Super Nintendo	41
Ridge Racer Revolution	PlayStation	53 y 55
Rings of Power	Mega Drive	52
Rise of the Robots	Super Nintendo	44
Ristar	Mega Drive	51
Ristar	Game Gear	55
Road Rash 3	Mega Drive	49
Robotica	Saturn	51 y 53
Rock 'N' Roll Racing	Mega Drive	48
Rock 'N' Roll Racing	Super Nintendo	55

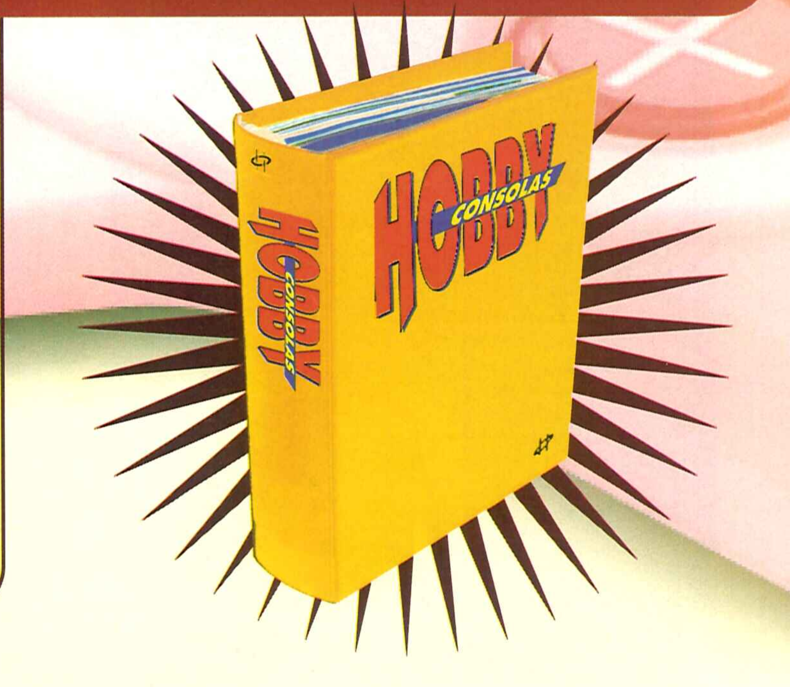
trucos

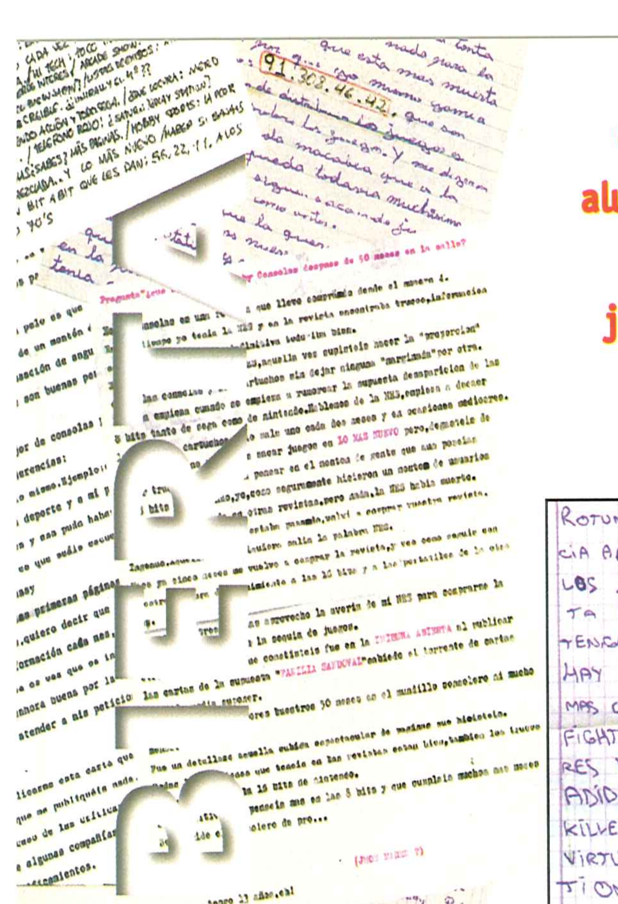
fSupermanDigitalPinballESPNExtremeSports

Juego	Consola	HC núm.
Samurai Shodown	Super Nintendo	41
Samurai Shodown	Game Boy	40
Seaquest	Super Nintendo	45 y 51
Sega Rally	Saturn	54 y 55
Separation Anxiety	Super Nintendo	53
Shadow Run	Mega Drive	50
Shaq-Fu	Super Nintendo	41
Shaq-Fu	Mega Drive	46
Shining Force 2	Mega Drive	43
Shinobi	Saturn	53
Shock Wave	3DO	51
Skeleton Krew	Mega Drive	51 y 52
Snatcher	Mega CD	53
Sonic & Knuckles	Mega Drive	40
Sonic CD	Mega CD	40
Sonic Chaos	Game Gear	46
Sonic Triple Trouble	Game Gear	52
Space Harrier	Mega Drive 32X	50
Sparkster	Mega Drive	48
Star Trek	Super Nintendo	45 y 54
Star Wars	Mega Drive 32X	45 y 47
Starblade	3DO	51
Stellar-Fire	Mega CD	48
Story of Thor,The	Mega Drive	51
Street Fighter 2	Saturn	53
Street Fighter 2	PlayStation	53
Street Racer	Super Nintendo	45 y 51
Super Bomberman 3	Super Nintendo	54
Super Game Boy	Super Game Boy	41
Super Metroid	Super Nintendo	55
Super Punch Out	Super Nintendo	45 y 50
Super Return of the Jedi	Super Nintendo	48 y 50
Super Skidmarks	Mega Drive	53
Super Street Fighter 2	Mega Drive	47
Sylvester & Tweety	Mega Drive	44
Syndicate	Super Nintendo	46 y 50
Taz in Escape From Mars	Mega Drive	48
Taz-Mania	Mega Drive	44
Theme Park	Mega Drive	47 y 50
Theme Park	Saturn	51
Theme Park	Super Nintendo	40
Tintin en el Tibet	Super Nintendo	55
Tiny Toon Wacky Sports	Super Nintendo	40 y 47
Toe Jam & Earl 2	Mega Drive	40
Toshinden	Saturn	54
Toshinden	PlayStation	55
Total Eclipse Turbo	PlayStation	54
Toughman Contest	Mega Drive	47, 49, 51y 52
Toy Story	Mega Drive	55
Turn & Burn	Super Nintendo	42
Twisted Metal	PlayStation	53 y 54
Unirally	Super Nintendo	40
Urban Strike	Super Nintendo	51 y 55
Urban Strike	Mega Drive	40
Vectorman	Mega Drive	55
Virtua Cop	Saturn	55
Virtua Fighter	Saturn	51
Virtua Fighter 2	Saturn	55
Virtua Fighter Remix	Saturn	51
Virtua Racing DeLuxe	Mega Drive 32X	42
Vortex	Super Nintendo	42 y 47
Warhawk	PlayStation	54
Wario Blast	Game Boy	45 y 46
Weapon Lord	Super Nintendo	53 y 55
Wild Guns	Super Nintendo	46
Wiz 'N' Liz	Mega Drive	55
Wolfenstein 3D	Super Nintendo	50
WWF Raw	Mega Drive	46 y52
WWF Raw	Super Nintendo	52
WWF Wrestlemania	PlayStation	55
X-Kaliber 2097	Super Nintendo	55
Yoshi's Island	Super Nintendo	53
Zero the Kamikaze Squirrel	Super Nintendo	44 y 47

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo (enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, que no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Y si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes, ya que no necesita encuadernación.





TRIBUNA ABIERTA

Como todos los meses hay opiniones para todos los gustos: unos alucináis con los juegos de nueva generación, otros añoráis las viejas tecnologías y la mayoría pensáis que se han olvidado de la jugabilidad sólo para ofrecer un gran despliegue gráfico... Vamos, que nunca vamos a llegar a ponernos de acuerdo, como bien demuestra nuestro "calentito" contrapunto. Seguid así.

ROTUNDAMENTE BUENOS Y CON UNA DIFERENCIA ARROLLANTE Y DEJANDO EN RIDICULO LOS JUEGOS DE 16 BITS. NO TIENEN NI PUNTA DE COMPARACIÓN Y CUALQUIERA QUE TENGA DOS DEDOS DE FRENTE LO ADMITE. HAY ALGUN "MATAO" QUE DICE QUE SON MAS CARISMÁTICOS "SONIC" QUE "VIRTUA FIGHTER" ESTA LOCO. HABER, ESTUPIDOS DEFENSORES DE 16 BITS QUE OS PARECEN MEJORES ADIDAS P.SOCCER O I.S.SOCCER DE LUXE, KILLER INSTINC O ~~(TRO)~~ TOSHINDEN 2, VIRTUA RACING O RIDGE RACER REVOLUTION... Y ESO QUE LOS MEJORES DE SU GENERO EN 16 BITS ~~(PARA)~~ SON "NORMALILLOS" DE 32 BITS. EL APLASTA ~~MIERDA~~ MIERDA 16 BITS

P.D= PONED MÁS CD-DEMOS, ~~DE~~ VIDEOS, POSTERS, PINS, REGALOS...

Xavier Guasch (Tarragona)

"Rotundamente buenos, y con una diferencia arrolladora y dejando en ridículo a los juegos de 16 bits. Hay algún matao que dice que es más carismático Sonic que «Virtua Fighters», está loco. A ver, estúpidos defensores de las 16 bits ¿qué os parecen mejores: «Adidas Power Soccer» o «ISS Deluxe», «Killer Instinct» o «Toshinden 2», «Virtua Racing» o «Ridge Racer Revolution»?"

Tasslehosff Burrfoot (Barcelona)

"Ahora con las renderizaciones, polígonos y demás zarandajas los juegos han ganado en espectacularidad y son todo los reales que quieras, pero yo prefiero un sprite bien grandote. Las renderizaciones y demás creo que son frías e irreales, precisamente por ser demasiado reales."

Soy un consolero "intermitente" que está alucinado con lo que pueden hacer estas maquinitas, pero me gustaría decir algo, que no me gustaría que sirviera de polémica.
Yo "crecí" con un Commodore 64, y la verdad es que los juegos que tenía eran un tanto ¿esquemáticos? El caso es que tenías que echarle un poco de imaginación al asunto. Ahora con las renderizaciones, polígonos y demás zarandajas, vale que los juegos han ganado espectacularidad y son todo lo reales que quieras, pero yo prefiero mucho más un sprite, bien grandote y bien hecho, eso sí, porque creo que es más "entrañable", no sé si me explico...
Las renderizaciones y demás creo que son frías y son como irreales, precisamente por querer ser demasiado reales. Con un sprite evitas comparaciones con la realidad y te dedicas más a jugar y a divertirte, y no a quedarte con la boca abierta tres horas mirando la pantalla sin mover un dedo, aunque que de vez en cuando alucines con lo que estás viendo también se agradece, todo hay que decirlo.
Por esto yo creo que me voy a quedar en la "prehistoria" como mucha gente lo llama y me parece que me quedaré sin consola de última generación. Para mí la mejor consola es la Super NES, y su época dorada la del Street Fighter II y compañía. Nostálgico que es uno...

David Castro (Valencia)

"Creo que están bastante bien, pero lo malo es que las consolas para los que los sacan valen demasiado. Yo me pregunro, ¿no podría haber juegos tan buenos para la Super?"

Creo que estan bastante bien, pero lo malo es que las consolas que los sacan creo que valen demasiado. Yo me pregunto, ¿no podrían haber o que sacaran juegos tan buenos para la «Super»? (La verdad es que la «Super» no se puede quejar. Por cierto la «Super» carece de muchos juegos de estrategia, como el Imprescindible «Doom» de «Play station», etc,... Pero bueno, los juegos buenos, vendran dentro de poco con «N64» juegos tan buenos por unas o menos al módico de precio de 30.000 o 40.000 pts. la consola y los juegos 12.000 o 13.000 pts. entonces los juegos de una buena generación estaran al alcanze de la mayoría de nosotros.

Remite: [firma]

P.D: Tenéis que poner más trucos (y de consolas variadas).

José María (Sevilla)

"Los juegos de la nueva generación no son buenos, son buenísimos, con todos esos personajes poligonales y efectos de 3D. Ojalá cuando llegue la Nintendo 64 no se pongan pronto los programadores de Sega y Sony a trabajar en sacar una consola de 64 bits"

Un cordial saludo a todos los reporteros, y a todos los lectores de HOBBY CONSOLAS.
Soy José Mª de Sevilla, y los juegos de la Nueva Generación no son buenos, son buenísimos, con todos esos personajes poligonales, y esos efectos de 3D.

Sobre todo la increible cantidad de datos que puede almacenar en su memoria, y los increibles gráficos que tienen todos los juegos.

Para mí el mejor juego para Saturn es Toshinden, y para Play Station es Ridge Racer Revolution.

Tambien creo que los programadores de los juegos de la nueva generación, podrían pasar algunos juegos a Mega Drive con el maravilloso, explendido y sensacional chip SVP, para que Mega Drive no tenga esa escasez de juegos, así por lo menos aunque el juego valga más caro, nos nos dejaran en ridiculo sacando el Toshinden para Game Boy.

Bueno volviendo al tema, los juegos para la Nueva Generación son una autentica pasada, espero que sigan sacando juegos así de buenos o mejores, para que las consolas no se vallan a pique.

Ojalá cuando llegue la Nintendo 64, que no se pongan tan pronto los programadores de SEGA y SONY a trabajar en sacar una consola de 64 bits, porque si no van a undir a sus consolas de 32 bits, con juegos de más alta calidad, sonora, gráfica y con más capacidad de memoria.

Pienso que han hecho muy bien en sacar una consola de más bits y con unos juegos de mayor capacidad.

Y ahora cuando se ponga en venta el adaptador de internet para Saturn, ojalá saquen muchísimos juegos para éste nuevo formato de Saturn, que aunque cueste caro valdrá la pena tenerlo.

Por favor publiquen mi carta. Un saludo y felicidades por la revista.

Fernando Villegas (Barcelona)

"Creo que los juegos de las consolas de nueva generación son los mejores que una consola ha visto jamás. Aún así, como ha pasado siempre, existen algunos juegos que dejan mucho que desear. Creo que los mejores juegos que se han hecho hasta la fecha para la nueva generación son los de Sega y de Namco. También creo que Psygnosis ha hecho juegos increíbles. Los juegos de N64 me han parecido más o menos similares a los de Saturn y PSX y no le veo la superioridad que Nintendo le quiere dar".

Juan Carlos González (Ceuta)

"Los juegos de la nueva generacióon están cayendo en lo tópico: juegos de lucha, de coches y deportes. No es que esté en contra de este tipo de programas, simplemente es que estoy harto de siempre la misma fórmula. ¿Cuándo podremos disfrutar de buenas aventiras gráficas?, ¿Dónde están los juegos de estrategia que sin tanto polígono nos hacen disfrutar más? Creo que un abanico de opciones más amplio a la hora de juagr evitaría que nos aburriésemos de nuestras consolas"

Miguen Algel Zabal (Pontevedra)

"Creo que la llegada de las nuevas consolas es buena, pero un juego es buno no por el formato o los gráficos, sino por el tiempo que dedicas a juagra y espero que las compañías saquen juegos largos, buenos y si puede ser, originales, que no sean pan para hoy y hambre para mañana"

Julio Alberto Rodríguez Gilabert (Alicante)

"Me parecen maravillas y a la vez excrementos de vaca.

En primer lugar: La mayoría de los juegos están en una puntuación notable, pero hay unos trece juegos tanto en Saturn como en PlayStation que son como para tirarlos al contenedor.

El segundo lugar: al 20%, el «Mario 64» era un millón de veces mejor que cualquier otro plataformas.

En resumen: Los juegos son muy buenos, pero comparados con los de Nintendo 64 son excrementos en todos los sentidos."

Julio Alberto Rodriguez Gilabert

¿Qué tal os están pareciendo los juegos de la Nueva Generación?

Me parecen maravillas y a la vez excrementos de vacas.

- En primer lugar: la mayoría de juegos están en una puntuación notable, yo he jugado a varios (Destruction Derby y NBA LIVE'96) y me han parecido gráficamente muy bien; pero hay unos trece juegos tanto en Saturn como Playstation que son para tirarlos al contenedor.
- En segundo lugar: comparando la Saturn y Play Station con la Nintendo 64 o Ultra 64 son como comparar la Master System o Nintendo ahora contra una Super Nintendo y que al 20% del Super Mario 64 era un millón de veces mejor que Rayman o cualquier otro de plataformas y mirando la lista de juegos de Nintendo 64: Doom, Fifa '97, Goldeneye, Zelda 64, Mission Imposible, S.Mario 64, Turok, Wave Race 64, S.Mario R.P.G., S.Mario Kart R, Red Baron... (no menciono más porque si no, no acabo en un año).
- En Resumen: los juegos son muy buenos pero comparados con los de Nintendo 64 son excrementos, pero en todos los sentidos: Gráficos, sonido, jugabilidad, tecnología y diversión.

P.D. HE MANDADO MÁS CARTAS QUE AÑOS TIENE ESTA GRAN REVISTA

Eduardo Castillo Burgos (Granada)

"Me parece que los juegos son un auténtico bombazo, tienen unos gráficos impresionantes igual que los temas. El único inconveniente, que es muy importante, es que están dejando los juegos y las consolas de 16 bits que las están empezando a cambiar por las de 32 bits y sus juegos. Espero que las compañías de consolas se interesen un poco más en los 16 bits y no tanto en las de 32 bits".

ME parecen que los juegos son un autentico bombazo, tienen unos graficos impresionantes a lo igual que los temas de los juegos como son: PANZER DRAGON II, RESIDENT EVIL, FADE TO BLACK (atrapado en el espacio) etc...

EL unico incombeniente y que es muy importante es el que estan dejando los juegos y las consolan de 16 bits como Mega Drive o Super Nintendo que son consolas muy buenas y sus juegos tambien, y los estan empezando a cambiar por todas estas consolas de 32 bits y todos sus juegos.

El problema que acarrea todo esto es la indecisión de los compradores, que a la hora de comprar una consola la compran con miedo como es el caso de Mega Drive, las portatiles y demas consolas de 16 bits. Los compradores piensan en lo que les puede suceder al no comprar una consola de ultima vanguardia, un claro ejemplo fue la sustitución casi total de las consolas de 8 bits por las de 16 bits, y yo creo que hablo en nombre de todos los consoleros que estamos enterados de lo que ocurre al decir: "ojala no ocurra lo mismo con las consolas de 16 bits al ser sustituida por las de 32 bits". Esto no le gusta a la sociedad por que una consola de 16 bits te suele costar unas 15.000 Pts mientras que una de 32 bits te suele costar unas 40.000 o casi 50.000 Pts depende de la que elijas, y ademas si quieres comprar los juegos ultimos que salgan casi siempre los precios de salidas suelen ser de 7.000 a 8.000 Pts.

Bueno con esto acabo mi aportación a Tribuna Abierta.

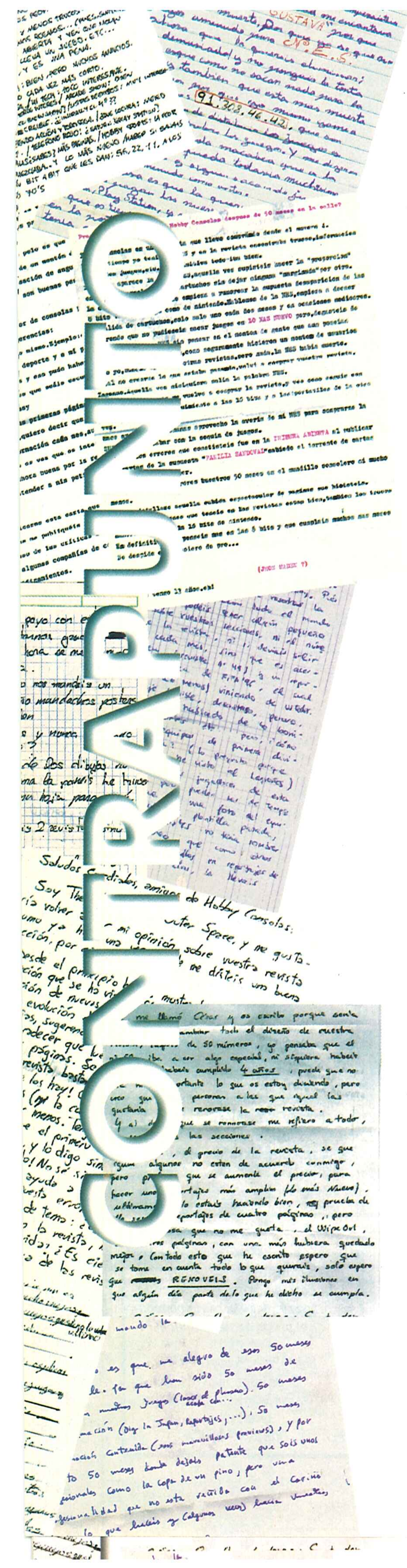
P.D. Espero que las compañias de consoles se interesen un poco mas en los 16 bits y no tanto en los 36 bits.

H.C. haver si publicais esta carta, muchas thank you.Adios.

Para el próximo mes:

¿Qué opináis de la guerra de precios entre Sega y Sony y la continua rebaja en el precio de sus máquinas?

Hobby Press. Hobby Consolas.
C/ De los ciruelos Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes.
(Madrid).
TRIBUNA ABIERTA



Un repaso general

DE UN FIEL LECTOR.

Aunque nunca fue mi intención escribir esta carta, finalmente y ante la cantidad de estupideces que en los últimos meses se han venido publicando, me he visto moralmente obligado a dar justa réplica a ciertos comentarios que cargados de insidias y falacias ha puesto en duda la independencia y el buen hacer demostrado durante largo tiempo por H.C.

Sin ánimo de aburrir al personal y con la mayor brevedad posible digo (o mejor dicho, "escribo")

Primero.- Estoy harto de leer cartas de lectores que en alguna medida culpan del hundimiento de los 16 bits a H.C. Me gustaría decirles que H.C. no tiene culpa alguna, lo que sucede es que el avance del progreso (y más en este mundo) es inexorable y en estos momentos ese progreso se llama 32 bits. Menos quejas y lloros y poneros a currar o a ahorrar y sino ya sabéis: a jo... tocan.

Segundo.- Algunos se quejan de los pocos juegos que salen para MD. Es lógico que las compañías se centren en las nuevas consolas ¿o queréis que sigan haciendo juegos para Spectrum?

Tercero.- Nadie obliga a nadie a cambiar de consola. Ni la TV en blanco y negro por la de color, ni el tocadiscos por el CD, ni la luz eléctrica por el candil.. Pero ya se sabe: renovarse o morir.

Cuarto.- He observado las protestas que ha levantado todo lo relativo al Manga.

En relación a este tema quisiera decir:

4.1) Ciertos lectores protestan amargamente por las imágenes de chicas desnudas en el número 55. A uno de ellos, Oscar Fraile, parece haberle afectado en demasía, y la verdad no logro entenderlo pues nada tiene de malo ver los cuerpos de mujeres desnudas. Yo creo que este chaval pierde aceite. Si por mi fuera, y aprovecho para ponerlo en esta carta, sería sino necesario si de agradecer, la publicación a doble página de la fotografía de una chica ligera de ropa a la que podríamos llamar "La consolera del mes". Algunas me llamarán machista pero no hay nada más hermosos que el cuerpo de una mujer (todo dentro del buen gusto, claro).

4.2) Ciertas lectoras deberían cuidar el lenguaje empleado en sus cartas. A Kamikaze le diría que expresiones que contengan palabras como "copón" son más propias de verduleros que de una chica educada.

Quinto.- El día que publiquéis el dibujo o fotografía de un tío en pelota picada dejo de comprar la revista.

En la caja de 32X aparecen pantallas que supuestamente son de juegos para esa consola. ¿Dónde están y cuáles son esos juegos?

De Mauel Barbera al Director General De Sega

En defensa de "Otaku Manga"

DE OLIVER CD A SATIRO, TENSHI Y MISHA

Según ese que se hace llamar Sátiro, cualquiera que escriba a esta sección es un niñato. Vale tío, quizá yo y todos los demás seamos unos niñatos pero contigo a la cabeza. Y si no ¿quién escribió la tercera carta del contrapunto de HC número 57? Y luego llegas y te marcas un chuleo porque haces un Fanzine. ¿Quién te crees que eres? Si no te gusta el "Otaku Manga" te lo saltas, porque lo que es a mi me gusta más que otra sección en la que ponen verde a la competencia.

A Tenshi y Misha quisiera decirles que si de verdad os gusta el manga lo apoyéis de verdad que no váis a moriros por 4 páginas menos entre 158 que lo más seguro es que se llevara la publicidad. A Mishra le advierto que con un tipex, boli o moco se puede tapar el Otaku del título de la sección y dejarlo en Manga.

Toque de atención a Sega.

DE MANUEL BARBERA AL DIRECTOR GENERAL DE SEGA ESPAÑA.

Querido amigo: Hace unos años (me costó 39.900) me compré una Mega Drive con la que he pasado muy buenos ratos de diversión, pero unos juegos para mi consola que empezaron costando de 4.900 a 5.900 empezaron a subir sin saber la razón (sería debido al precio del papel de la carátula, que dirían nuestros amigos de HC) hasta las 11.000 ó 12.000. Empiezan a exprimirme.

Con el paso del tiempo sacan con mucho bombo y platillo un CD que sería la panacea de las consolas. No piqué por un pelo pero tengo colegas que lo compraron y no veas lo contentos que están. Sigue pasando el tiempo y sale la fabulosa 32X. Me disteis coba y me la compré. Y ya habéis anunciado que no programáis más para estos 2 soportes (HC nº 57) y ya me dirá usted que hago yo con un cacharro que en su día me costó una pasada y con el que me engañaron vilmente. Mire usted las pantallas que aparecen en la caja de 32X y que "supuestamente" son juegos para esa consola. ¿Dónde están y cuáles son esos juegos? Pasó más tiempo y algún colega se compró la Saturn. Picaron de nuevo y se compraron «Daytona» y el «V. Fighter». Supongo que ya estarán bien, pero con esos juegos ustedes también se dieron coba. Y es que venden Sega aunque sea con prisas... Así que me he gastado 39.900 (la historia se repite) en una consola de otra compañía que no vive de su nombre y que me parece un poco más seria. Sin más, ójala sirva esta carta para que se dé cuenta de qué es un compromiso con nosotros los usuarios.

Cada uno a lo suyo
DE MIYA A SATIRO.

Mira, me parece muy bien que en tu habitación tengas CD's piratas con kilos de software, que seas un "delincuente perseguido" (mira que la gente dice tonterías), que te vicies con tu Super (me parece fenomenal) y me parece muy bien que te guste el manga. Ahora, si vuelves a comprar HC para criticarla es una tontería y más tontería es que critiques el contrapunto. Tal vez la gente se ha pasado en el tema de esas famosas fotos (querido Alvaro, te has hecho famoso, capullo). Pero si a los nintenderos, a los segueros y a los de PSX nos gusta criticarnos e insultarnos a los que no les guste que pasen las páginas y lean otra sección de la revista.

Consolas de sangre azul
DE KENSHIRO, DR. SLUMP Y EMG (LOS LUJOSOS MIMOSOS)

Escribimos para reivindicar la bajada de precios acometida por Saturn y PSX. No podemos consentir que la escoria de la sociedad se adueñe de estas consolas que deberían ser privilegio único de la Jet Set. Estamos a favor de una subida de precios masiva para que la gente del montón tenga que ahorrar años y años para conseguirlas. Además nuestros papás se sentirían muy ofendidos si le decimos que nuestra paga semanal es el precio actual de estas consolas. También estamos en contra de la bajada de precios de los juegos: nunca tienen cambio para nuestros cheques.

A vueltas con los PC
DE EL CONTRABANDISTA GALACTICO.

Primero felicitaros por esta magnífica sección que tantos critican. Se aprende mucho vocabulario. Muchas palabras tales como "niñato", "water" y adjetivos más "cariñosos" que no recuerdo. Una delicia.

Voy ahora a transmitir mi experiencia para que les sirva de algo a esos consoleros que ahorran durante 6 meses para comprarse un juego, para los que dicen "plaiestation" con todas sus letras y no "Play", en definitiva para esos que como yo, no son unos pijotas.

¿PC o consola? Claramente, si lo que quieres es jugar elije consola y además ahorrarás dinero. Yo he tenido oportunidad de jugar al «Sensible» de PC y al de SNES y que no se atreva nadie a compararlos. El de SNES es una joya. Si bien es cierto que hasta hace poco las aventuras gráficas y los simuladores de vuelo sólo existían en PC, esto ya no es así. También es verdad que el PC ha ganado algún que otro género con la llegada del Pentium, por ejemplo los simuladores de coches aceptables que hasta hace poco casi no había.

Por último comentar que hay gente que prefiere el PC por la piratería y puede que a la larga tenga razón y salga más barato que una consola con sus juegos.

Ahora el Sr. J.A Sánchez dice que van a sacar nuevos juegos, que piense que es un poco tarde: han estado sacando dos juegos cada 3 meses y no muy buenos

Dimitri al Director General de Sega España

En agradecimiento
DE EUSEBIO BULLIDO A HC.

En el número 57 me leí en la sección Contrapunto el titular "¡Ya os vale! ¿no?". También miré a ver si habían plasmado mi crítica. ¡Cómo no! No estaba. Después me dirigí a las páginas de Otaku Manga y ¡¡Milagro!! no había ni tios ni tías en pelotas. Por eso he titulado esta carta "en agradecimiento", porque os lo agradezco. Pero no me volváis a poner tías en bolas, y vuelvo a repetir: ¡¡No lo digo por mí, sino por los demás!!

Lecciones de electroacústica
DE VIRTUAL EXPERT A SERGIO THE MASTER.

Quiero ir por partes. Personalmente es que no existe cosa que más coraje me dé en esta vida que ver como un chulo creído se las da de sabihondo cuando está poniendo de relieve su propia ignorancia. Me estoy refiriendo a ese "Master". tío, tu suerte va a cambiar y vas a presenciar tú mismo la gigantesca metedura de pata que cometiste con tu cutre carta.

Voy a darte unas muy resumidas lecciones de mis conocimientos de electroacústica y ya me dirás qué tal. Algunos términos te podrán impactar pero ya que eres "un viejo experto" confío en que no tendrás problemas.

La MD fue una consola que no se diseñó en principio para hacer voces digitalizadas. Sega se limitó a usar el mismo sistema usado en la Master System. Creó una consola que a raíz de este sistema, formado por unos procesadores de sonido que generan ondas sinusoidales en una capacidad media de 4 canales que producen sonidos puros, pudiera realizar mediante combinaciones de parciales armónicos una extensa gama de sonidos. Estos sonidos suelen ser poco realistas y suenan muy metálicos y estridentes. La chapuza de Sega fue que dado que se pusieron de moda juegos en que se requerían voces digitalizadas aprovechó este sistema tan desfasado para generalas mediante la pura combinación de armónicos. Para que te vayas haciendo una idea, de un sonido real se pueden derivar infinitos parciales armónicos y ya sabes que la MD dispone de 10 canales de sonido... Otra ilustración es que la mejor voz digitalizada de Master requiere 4 canales. Nintendo ingenió otro sistema que le dió ese sonido tan característico a su 16 bit.

No existe cosa que más coraje me dé que ver como un chulo creído que se las da de sabihondo poniendo de relieve su ignorancia.

De Virtual Expert a Sergio The Master

Crítica a Sega
DE DIMITRI AL DIRECTOR DE SEGA ESPAÑA.

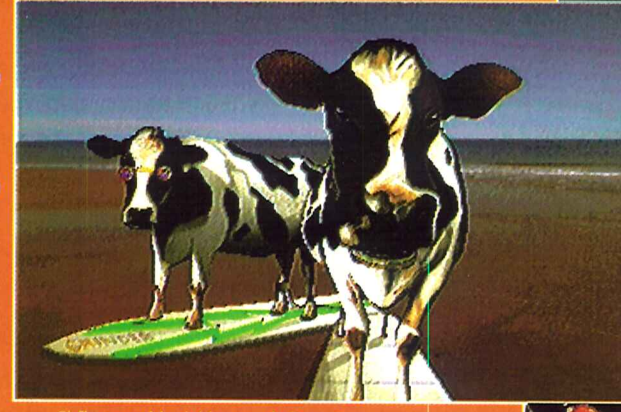
Yo era uno de los 700.000 que él dice que tenían la MD en España. Me la compré con el pack de 4 juegos y como Sonic estaba de moda me compré el 2. Fue una gran decepción. Por entonces mi primo se compró una SNES y fui a jugar a su casa. Entonces flipé con el «Mario Bros 3» y «SFII». Viendo que esos juegos no estaban en mi MD, al poco tiempo pruebo suerte con «Sonic 3» y «Eternal Champions». Al principio me parecían muy bien pero luego vi el «Super Mario World» y «SSF2» y me volví a decepcionar. Para arreglar esto me quise comprar una MD 32X. Menos mal que no me llegaron las pelas. Al ver que 32X y Mega CD estaban abandonadas y que Saturn ya había salido no me lo pensé. La vendí hace 2 meses, antes de que termine de olvidarse. Si ahora el Sr. Jose Angel Sánchez dice que van a sacar nuevos juegos que piense que es un poco tarde, pues han estado un año y medio sacando dos juegos cada 3 meses y no muy buenos. Y encima tienen depositadas todas sus esperanzas en Saturn, que por lo visto no es mejor que PSX. Sinceramente, creo que Sega ha estado jugando con los usuarios de MD, 32X y MCD.

¿Qué notros qué?
DE SPEED A EL QUE HACE ESTA SECCION.

¿Qué paremos? Cómo pretendéis que paremos si habéis sido vosotros los que habéis levantado esta polémica. Así que ahora no podéis pretender que paremos cuando vosotros habéis empezado.

EarthWorm Jim 2

SegaSaturn • Virgin • Agosto









El fino sentido del humor de Dave Perry y compañía inundará cada fase de este Earthworm Jim de 32 bits. Como muestra, bien valen estas "vacas locas".

Three Dirty Dwarves

SegaSaturn • Sega • Agosto



Sega está dispuesta a desterrar la idea de que agosto es un mes de tránsito en esto de los videojuegos. Sin ir más lejos, ya tiene previstos para esa fecha varios lanzamientos entre los que podemos encontrar este "Three Dirty Dwarves".

A primera vista se nota a la legua que estamos ante un beat'em up protagonizado por 3 enanos, pero todo apunta a que habrá algunas sorpresas como la de poder alternar el control entre ellos, realizar ataques especiales o desplazarse hacia el fondo de la pantalla. Todo esto sin olvidarnos de una calidad gráfica impresionante que se dejará notar desde las primeras escenas de la "intro".

Ahora ya lo sabéis, no os gastéis todo el dinero en la playa u os perderéis una ocasión única de divertiros con vuestra Saturn.







Arcade Classics

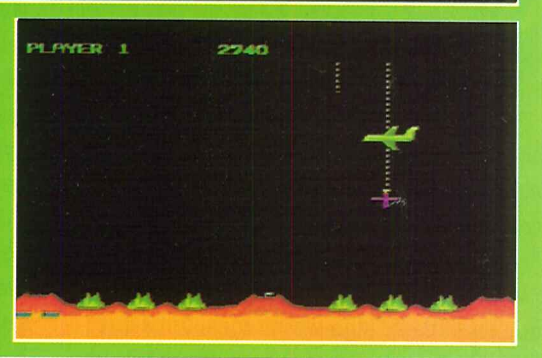
Mega Drive • Sega • Agosto

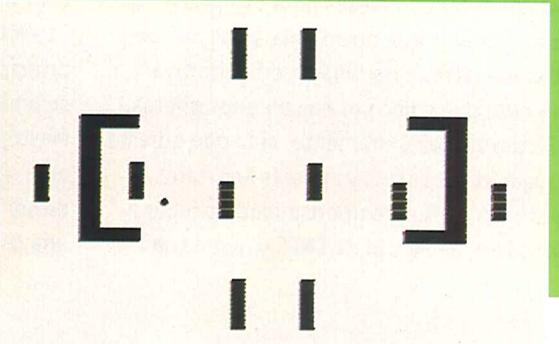
Si tu edad no te permitió disfrutar hace años de los programas que iniciaron lo que hoy es el mundo del videojuego, ahora te llega la oportunidad de ponerte al día.

Sólo necesitarás una Mega Drive y un poco de paciencia, ya que para estas calurosas fechas se espera la llegada de una recopilación que contendrá las versiones originales de juegos tan famosos como "Centipede", "Missile Command" y "Pong".

Además, para hacer aun más atractivo el cartucho, la gente de Sega, que es realmente quien ha tenido esta genial idea, añadirá importantes mejoras con respecto a los originales. Como podéis apreciar en las imágenes, sus gráficos no son precisamente revolucionarios, pero su jugabilidad sorprenderá a más de uno. Os costará separaros del pad.









Dave Perry volverá a dar la nota este verano. La lombriz creada por este "monstruo" de los videojuegos ha decidido pasar sus vacaciones en Saturn, debutando directamente con la segunda de sus aventuras. Los aficionados a las plataformas de calidad podrán así disfrutar con uno de los juegos más emblemáticos del género en los últimos años y además se beneficiarán de todas las ventajas que ofrece el soporte digital. Preparaos para escuchar los comentarios graciosos de Earthworm Jim mientras os deleitáis con nuevos decorados, más planos de scroll y otras alucinantes sorpresas.

La cita es en agosto, por lo que os cogerá a la mayoría de vacaciones, así que no os perdáis el próximo número con más información sobre este prometedor título.



Worms

Super Nintendo • Ocean • Agosto

La invasión está en marcha. Un ejército de gusanos en pie de guerra se acercan peligrosamente a Super Nintendo tras arrasar completamente en Saturn, PSX y Game Boy. Las tropas entrenadas por Ocean vienen llenas de moral y buen humor y según se rumorea no atacarán los nervios de ningún jugador de Super hasta el mes de agosto. Esta tregua os vendrá muy bien para estudiar sus tácticas, que aunque no han variado mucho sobre lo visto en otras consolas volverán a resultar igualmente divertidas. Para que no coja de sorpresa a los más despistados, os recordamos que suelen atacar en grupos de cuatro, y que se dedican a tirarse encima todo tipo de bombas, tiros, minas, etc. Atentos porque son capaces de mataros... de risa.



Estos belicosos bichitos no pararán de daros sorpresas. Entre su amplio arsenal descubriréis objetos tan inútiles aparentemente como una taladradora. Dadles un momento y ellos le darán un buen uso.





Estos gusanos no son familia del famoso Earthworm Jim de Dave Perry, pero estamos seguros que conseguirán al menos las mismas sonrisas con sus simpáticos combates. Ya se sabe que en el amor y en la guerra...

Gungriffon

SegaSaturn • Sega • Agosto

Si lo que buscáis en un juego es acción sin límites, preparaos para la llegada de "Gungriffon", el último lanzamiento bélico de Sega. Apoyado en un argumento futurista , este juego os invitará a poneros a los mandos de un enorme robot de combate que hará frente a un ejército enemigo con intenciones invasoras.

Para derrotar a tanto tanque, avión y robot rival, el juego contará con un completo menú de armas que podrá controlarse mediante una vista subjetiva. Para que os hagáis una idea más aproximada de lo que será "Gungriffon" os diremos que tendrá algún parecido con el célebre "Battlecorps" de Mega CD, aunque gráficamente estará muy por encima del juego creado por Core. Los aficionados a pegar tiros electrónicos están de enhorabuena.





La simulación de combate regresará a Saturn de la mano de «Gungriffon». Los aficionados a la acción bélica estarán de enhorabuena una vez más.







P E R I F E R I C O S

Periférico	Precio
BACKUP MEMORY	7.990
CABLE RF	4.990
6 PLAYER ADAPTOR	6.490
CONTROL PAD	3.990
JOYSTICK VIRTUA STICK	6.990
ARCADE RACER	9.990

Juego (OFERTA SATURN)	Precio
DAYTONA USA	P.V.P. - 4.990
INTER. VICTORY GOAL	P.V.P. - 3.990
PANZER DRAGOON	P.V.P. - 3.990
VIRTUA FIGHTER	P.V.P. - 1.990



CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92

CENTRO MAIL

Haz tu pedido por teléfono



902 17 18 19

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

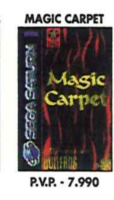
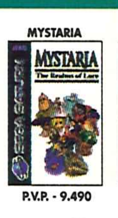


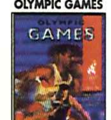
JUEGOS SATURN



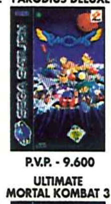















Juego	Precio
EURO'96 ENGLAND	P.V.P. - 9.490
FIFA SOCCER'96	P.V.P. - 8.990
GEX	P.V.P. - 9.990
GOLDEN AXE	P.V.P. - 9.490
GUARDIAN HEROES	P.V.P. - 9.990
LA MANSION ALMAS OCULTAS	P.V.P. - 8.990
MAGIC CARPET	P.V.P. - 7.990
MYSTARIA	P.V.P. - 9.490
NEED FOR SPEED	P.V.P. - 8.990
OFF WORLD INTERCEPTOR (OFERTA SATURN)	P.V.P. - 2.990
OLYMPIC GAMES	P.V.P. - 7.990
OLYMPIC SOCCER	P.V.P. - 7.990
PANZER DRAGOON 2	P.V.P. - 9.490
PARODIUS DELUXE	P.V.P. - 9.600
RAYMAN	P.V.P. - 9.995
ROAD RASH	P.V.P. - 7.990
SEGA RALLY	P.V.P. - 9.490
SIM CITY 2000	P.V.P. - 8.990
STREET FIGH. ALPHA	P.V.P. - 8.990
THE HORDE	P.V.P. - 9.990
THEME PARK	P.V.P. - 8.990
TITAN WARS	P.V.P. - 9.990
TOSHINDEN	P.V.P. - 8.990
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	P.V.P. - 7.990
VICTORY BOXING	P.V.P. - 10.990
VIRTUA COP (+PISTOLA)	P.V.P. - 10.900
VIRTUA FIGHTER 2	P.V.P. - 9.490
WING ARMS	P.V.P. - 7.990
WIPE OUT	P.V.P. - 6.990
X-MEN: CHILDREN	P.V.P. - 9.990

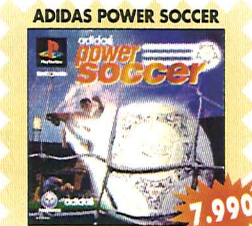


Pack	Precio
PlayStation + 3D LEMMINGS	35.990
PlayStation + DESTRUCTION DERBY	35.990
PlayStation + WIPE OUT	35.990

P E R I F E R I C O S

Periférico	Precio
MULTITAP	5.500
CONTROL PAD ASCII	5.000
CONTROLLER	4.200
LINK CABLE	3.500
MEMORY CARD	3.500
MOUSE (RATON)	4.200

JUEGOS PLAYSTATION




Juego	Precio
ADIDAS POWER SOCCER	7.990
RIDGE RACER REVOLUTION	7.990
TOSHINDEN 2	7.990
TOTAL NBA'96	7.600







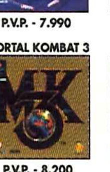




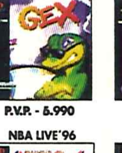


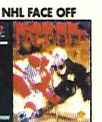






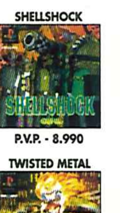




















Juego	Precio
3D LEMMINGS (OFERTA Play Station)	P.V.P. - 3.990
ACTUA SOCCER	P.V.P. - 6.990
AGILE WARRIORS	P.V.P. - 8.990
AIR COMBAT	P.V.P. - 6.990
ALIEN TRILOGY	P.V.P. - 8.490
ASSAULT RIGS	P.V.P. - 6.990
CRITICOM	P.V.P. - 8.990
DEFCON 5	P.V.P. - 6.990
DESCENT	P.V.P. - 8.990
DESTRUCTION DERBY (OFERTA Play Station)	P.V.P. - 3.990
DOOM	P.V.P. - 7.990
ESPN EXTREME GAMES	P.V.P. - 6.990
EXTREME PINBALL	P.V.P. - 7.990
FIFA SOCCER'96	P.V.P. - 8.990
GALAXY FIGHT	P.V.P. - 7.900
GEX	P.V.P. - 8.990
KRAZY IVAN	P.V.P. - 6.990
LOADED	P.V.P. - 6.990
LONE SOLDIER	P.V.P. - 9.990
MAGIC CARPET	P.V.P. - 7.990
MICKEY'S WILD ADV.	P.V.P. - 6.990
MORTAL KOMBAT 3	P.V.P. - 8.200
NBA IN THE ZONE	P.V.P. - 8.490
NBA JAM TOUR. ED. (OFERTA Play Station)	P.V.P. - 5.990
NBA LIVE'96	P.V.P. - 7.990
NFL GAME DAY	P.V.P. - 6.990
NHL FACE OFF	P.V.P. - 7.990
NEED FOR SPEED	P.V.P. - 8.990
OFF WORLD INTERCEPTOR (OFERTA Play Station)	P.V.P. - 2.990
OLYMPIC GAMES	P.V.P. - 7.990
OLYMPIC SOCCER	P.V.P. - 7.990
PARODIUS DELUXE	P.V.P. - 8.990
PGA TOUR GOLF'96	P.V.P. - 8.990
PHILOSOMA	P.V.P. - 6.990
POWER SERVE	P.V.P. - 9.990
RAYMAN	P.V.P. - 9.500
ROAD RASH	P.V.P. - 7.990
SHELLSHOCK	P.V.P. - 8.990
STARBLADE ALPHA	P.V.P. - 6.990
STREET FIGHTER ALPHA	P.V.P. - 8.990
STRIKER'96	P.V.P. - 8.990
TEKKEN	P.V.P. - 8.200
THEME PARK	P.V.P. - 8.990
TRUE PINBALL	P.V.P. - 9.990
THUNDERHAWK 2 FIRESTORM	P.V.P. - 8.990
TOTAL ECLIPSE TURBO (OFERTA Play Station)	P.V.P. - 2.990
TWISTED METAL	P.V.P. - 6.990
WAR HAWK	P.V.P. - 6.990
WING COMMANDER III	P.V.P. - 9.990
WIPE OUT (OFERTA Play Station)	P.V.P. - 3.990
WORMS	P.V.P. - 9.990
X-COM	P.V.P. - 6.990
X-MEN CHILDREN	P.V.P. - 9.990
ZERO DIVIDE	P.V.P. - 9.990



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
CENTRO MAIL
Ven a conocer los Centros Mail.
Somos ya más de cuarenta tiendas en España
¡Haz tu pedido por teléfono!
902171819
FAX: (91) 380 34 49 • TEL : (91) 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO. PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
CONTROL PAD INFRARED
SUPER OFERTA
P.V.P. - 2990
MANDO DE CONTROL
P.V.P. - 2990
MARIO PAINT
P.V.P. - 4990
SN SPRINT PAD
P.V.P. - 2490
ADAPTADOR 6 JUGADORES
P.V.P. - 3990
CABLE EUROCONECTOR
P.V.P. - 2190
SUPER GAMEBOY
9.990
CONSOLA SUPER NINTENDO
14.990
CONSOLA SUPER NINTENDO
SUPER MARIO ALL-STARS
+ 4 JUEGOS
16.990
TOY STORY
12.990
SECRET OF EVERMORE
11.990
OLYMPIC SUMMER GAMES
11.990
90 MINUTES - 12990
AAHH! REAL MONSTERS - 9990
ASTERIX & OBELIX - 12990
BEAVIS AND BUTT-HEAD - 9990
BREATH OF FIRE II - 12890
DONKEY KONG COUNTRY 2-12990
DOOM - 12990
EARTHWORM JIM 2 - 10900
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EL REY LEON - 12990
FIFA SOCCER'96 - 9990
FINAL FIGHT 3 - 10890
ILLUSION OF TIME - 10490
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE - 12990
JUNGLE STRIKE - 8990
KIRBY'S DREAM COURSE - 8990
MECHWARRIOR 3050 - 8990
MEGAMAN 7 - 8990
MEGAMAN X2 - 8990
MICKEY & MINNIE CIRCUS - 8990
NBA LIVE'96 - 9990
NHL HOCKEY'96 - 9990
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.- 8990
PHANTOM 2040 - 9990
POWER RANGERS FIG. ED. - 12990
PREHISTORIK MAN - 8990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPIROU-11990
STAR TREK DEEP SPACE NINE - 9990
SUPER MARIO WORLD 2-12990
TINTIN EN EL TIBET - 12990
URBAN STRIKE - 11990
WEAPON LORD - 11990
WORMS - CONS
ZOOP - 6950
SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO
ANIMANIACS
5.990
CLAYMATES
2.990
INTER. SUPERSTAR SOCCER
6.990
KILLER INSTINCT
GRATIS CD AUDIO
5.990
NBA GIVE'N GO
6.990
SPACE ACE
4.990
SUPER MARIO KART
4.995
SUPER BOMBERMAN 2
3.990
SUPER BOMBERMAN 3
5.490
TIME TRAX
3.990
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
BIG HURT BASEBALL - 5990
BIKER MICE FROM MARS - 6990
BRUTAL - 5490
COOL WORLD - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
FIEVEL VA AL OESTE - 4990
G.FOREMAN BOXING - 5490
GHOUL PATROL - 5490
GOOF TROOP - 3990
GODS - 5490
JAMES BOND JR. - 2990
PLOK - 3990
PORKY PIG - 3990
PUSH OVER - 1995
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
SUPER JAMES POND-5490
SUPER MORPH - 3990
SUPER STRIKE GUN.- 5490
SYVALION - 5490
THE BRAINIES - 3990
THE LOST VIKINGS - 3990
TROLL - 2990
TRODDLERS - 4990
WARPSPEED - 4990
WING COMMANDER SECRET MISSIONS- 5490
ZOOL - 3990

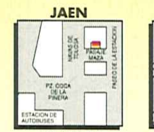


Estos son los Centros Mail

¡Ven a conocerlos... ya!

Y si no tienes uno próximo, haz tu pedido por teléfono!

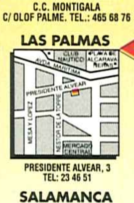
902 17 18 19























- **BUENOS AIRES** — PARANA, 504. TEL: 371 13 16 C.P. (1017) ARGENTINA
- **Vila Nova Gaia PORTO** — GAIA SHOPPING AV DOS DESCUBRIMIENTOS, 549 LOJA 237. TEL: 372 04 40
- **ALICANTE** — PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
- **Elche ALICANTE** — CRISTOBAL SANZ, 29 TEL: 546 79 59
- **ALMERIA** — AV. DE LA ESTACION, 28 TEL: 26 06 43
- **BARCELONA** (Plaça Catalunya) — CARRER DE PAU CLARIS, 97 TEL: 412 63 10
- **BARCELONA** (Plaça Sants) — CARRER DE SANTS, 17 TEL.: 296 69 23
- **BARCELONA** (Glories) — CENTRE COM. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
- **Badalona BARNA** — CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
- **Badalona BARNA** — C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME. TEL.: 465 68 76
- **Manresa BARNA** — ANGEL GUIMERA, 11 TEL: 872 10 94
- **BILBAO** — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
- **BURGOS** — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
- **BURGOS** — AV. CASTILLA Y LEON C.C. CAMINO DE LA PLATA PLANTA ALTA, LOCAL 7
- **CORDOBA** — MARIA CRISTINA, 3 TEL: 48 66 00
- **GIRONA** — JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147 TEL: 22 47 29
- **GRANADA** — MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
- **HUESCA** — C/ ARGENSOLA, 2 TEL: 23 04 04
- **JAEN** — PASAJE MAZA, 7 TEL: 25 82 10
- **LA CORUÑA** — DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11
- **Santiago LA CORUÑA** — C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 59 92 88
- **LAS PALMAS** — PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51
- **MADRID** (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
- **MADRID** (Sol) — CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
- **Alcalá Henares M.** — C. MAYOR, 89. TEL 8802692
- **Alcobendas MADRID** — C. CONSTITUCION, 15 CENTRO COM. PICASSO. TEL: 652 03 87
- **Móstoles MADRID** (Nuevo local) — AV. DE PORTUGAL, 8 TEL: 317 16 33
- **MÁLAGA** — C/ ALMANSA, 14 TEL: 261 52 92
- **Fuengirola MALAGA** — AV. JESUS SANTOS REIN. ED. OFISOL, 4 TEL: 246 38 00
- **Palma de Mallorca** — C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
- **Palma de Mallorca** — C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54. TEL: 40 55 73
- **PAMPLONA** — C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06
- **Vigo PONTEVEDRA** — PLAZA DE LA PRINCESA, 3 TEL: 220939
- **SALAMANCA** — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
- **SEGOVIA** — C.C. ALMUZARA 2ª PLANTA. LOCAL 21 C/ REAL TEL: 43 67 50
- **SEVILLA** — CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
- **VALENCIA** (Pz España, Nuevo local) — PINTOR BENEDITO, 5 TEL: 380 42 37
- **VALENCIA** — C.C. EL SALER. BULEVAR SUR TEL: 333 96 19
- **VALLADOLID** — C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA 54-56 TEL 22 18 28
- **VITORIA-GASTEIZ** (Nuevo centro) — C/ MANUEL IRADIER, 9 TEL: 13 78 24
- **ZARAGOZA** — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
- **ZARAGOZA** — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56

GAMEBOY



CONSOLA GAME BOY **6.990**



GAME BOY +TETRIS +SUPER MARIO LAND **12.990**



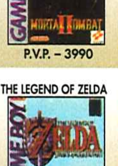
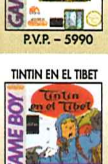
Alucina en colores con la nueva Game Boy de colores **7.990**

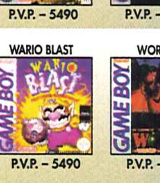
AMARILLA · AZUL · NEGRA · ROJA · TRANSPARENTE · VERDE

CARTUCHOS GAME BOY



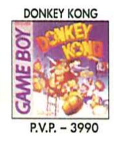


Título	P.V.P.
ASTERIX & OBELIX	5990
DONKEY KONG LAND	5990
DRAGONHEART	5990
EARTHWORM JIM	5990
FIFA SOCCER' 96	6490
GALAGA GALAXIAN	5290
HYPER DUNK	5490
KIRBY'S DREAMLAND 2	5990
KIRBY'S BLOCK BALL	4990
KIRBY'S PINBALL LAND	5490
LOS PITUFOS	5990
MEGAMAN V	5890
MICKEY MOUSE V	5990
MICROMACHINES 2	6990
MORTAL KOMBAT II	3990
NBA LIVE' 96	5990
NHL HOCKEY'96	5990
OLYMPIC SUMMER GAMES	6490
POP & TWIN BEE	5490
POWER RANGERS 2 (THE MOVIE)	5990
SOCCER	5990
STREET FIGHTER II	5990
SUPER RETURN OF JEDI	5990
TETRIS BLAST	4990
THE LEGEND OF ZELDA	5990
TINTIN EN EL TIBET	5990
TOSHINDEN	5890
TOY STORY	5990
WARIO BLAST	5490
WORMS	6490

OFERTAS GAMEBOY





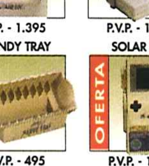


Título	P.V.P.
CONTRA	3490
DONKEY KONG	3990
KILLER INSTINCT	3990
SUPER MARIOLAND	3990
SUPER MARIOLAND 2	3990
SUPER MARIOLAND 3	3990
TETRIS	3990
ZOOP	2990

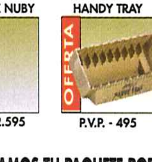
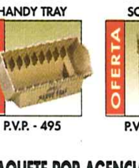
COMPLEMENTOS GAME BOY











Artículo	P.V.P.
HYPER BOY	2.990
BOOSTER BOY	5995
LUZ NUBY	1.395
LUPA NUBY	1.395
HANDY SOUND (OFERTA)	395
BATERIA NUBY	2.995
ADAPTADOR CORRIENTE	1.495
LUPA+LUZ NUBY	2.595
HANDY TRAY (OFERTA)	495
SOLAR BOY (OFERTA)	1.900
HANDY CARRY (OFERTA)	795
BATERIA RECARGABLE	3900



SERVIPACK TRANSPORTE URGENTE



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

- * PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- * SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- * PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- * SOLO PENINSULA
- * BALEARES 1.000 PTAS

VIDEO VIDEO



STREET FIGHTER II — La película de animación — Oferta Manga del mes — **2.495**



MORTAL KOMBAT — La película de animación — **1.995**







Título	PVP
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS	1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO	1.995
DB Z12 - GUERREROS DE PLATA	1.995
DB Z13 ULTIMO COMBATE	1.995
DB Z14 - UN FUTURO DIFERENTE	1.995
ADVENTURE DUO epis 1	1.995
ESTAS ARRESTADO epis 1 y 2	1.995
GOKU MIDNIGHT EYE epis 1	1.995
TORPEDO	1.995
UROTSUKIDOJI IV epis 1	2.495




MANGA

Título	Precio
DANGAIOH	2.995
DEVIL MAN	2.995
DOMINION TANK POLICE	1.995
DOMINION TANK POLICE 2	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 4	1.995
EL VIENTO DE LA AMNESIA	2.995
JUDGE	1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2	2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 3	2.495
LENSMAN	2.995
MACROSS PLUS	1.995
MEGAZONE 23	2.995
MONSTER CITY	2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA"	1.995
MUNDO RUMIKO "MARIS"	1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST	1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO"	1.995
NEW DOMINION TANK POLICE (ACT V)	1.495
NEW DOMINION TANK POLICE (ACT VII)	1.495
NEW DOMINION TANK POLICE (ACT VIII)	1.495
NEW DOMINION TANK POLICE (ACT IX)	1.495
ODIN	2.495
PAT LABOR	2.995
PROYECTO A-KO 3	1.995
PROYECTO A-KO 4	1.995
ROYAL SPACE FORCE	2.995
TOKIO BABYLON I	2.495
UROTSUKIDOJI	1.995
UROTSUKIDOJI 2	1.995

ANIME

Título	Precio
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX	1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE	1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA	1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL	1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO	1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA	1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU	1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES	1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA	1.995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2)	2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6)	2.995
MI VECINO TOTORO	2.995
NADIA	1.995
OH MY GOODESS	2.995
OH MY GOODESS (3Y4)	1.995
PORCO ROSSO	2.995
RANMA 1/2	2.495
RANMA 1/2 AKANE Y SUS HERMANAS	1.995
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA...	1.995
RANMA 1/2 GRAN GOLPE	2.495
RECORD OF THE LODOSS WAR	2.995
ROBOT CARNIVAL	1.995
YOKO, DEVIL HUNTER (1 y 2)	2.495
DOUBLE DRAGON	2.495
GIGOLO	2.495
GREEN LEGEND RAN 1	1.995
GREEN LEGEND RAN 2	1.995
KAMASUTRA	2.495
MOLVIDER (EPISODIOS 1 Y 2)	2.495
MOLVIDER (EPISODIOS 3 Y 4)	1.995
MOLVIDER (EPISODIOS 5 Y 6)	2.495
UROTSUKIDOJI III EPISODIO 1	2.495
UROTSUKIDOJI III EPISODIO 2	2.495
UROTSUKIDOJI III EPISODIO 3	2.495
UROTSUKIDOJI III EPISODIO 4	2.495

CARTOONIA

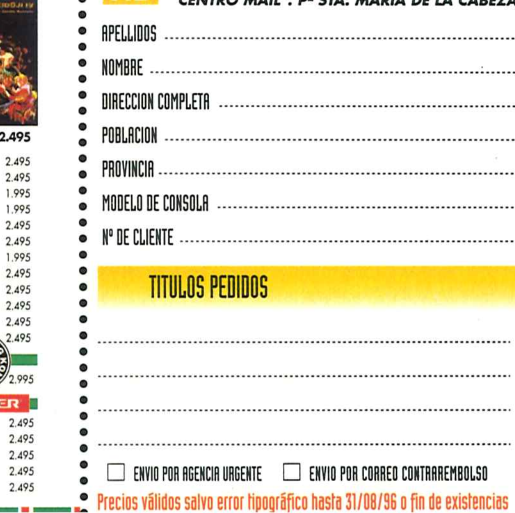
Título	Precio
ARION	2.995
CITY HUNTER	1.995
CITY HUNTER 2	1.995
CITY HUNTER 3	2.495
DIIGTAL DEVIL STORY	2.495

MADE IN H. K.

Título	Precio
SEX AND ZEN	2.995

PIONER

Título	Precio
KISHIN HEIDAN	2.495
KISHIN HEIDAN (VOLUMEN 2)	2.495
TENCHI-MUYO	2.495
TENCHI-MUYO (ep 5 y 6)	2.495
TENCHI-MUYO (ep 7)	2.495



HB RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A "CENTRO MAIL". Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

APELLIDOS ....

NOMBRE ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION .... CODIGO POSTAL ....

PROVINCIA .... TELEFONO ....

MODELO DE CONSOLA ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

TITULOS PEDIDOS	PRECIO	¡Descuento!	TOTAL

☐ ENVIO POR AGENCIA URGENTE ☐ ENVIO POR CORREO CONTRARREMBOLSO — GASTOS ENVIO — TOTAL

Precios válidos salvo error tipográfico hasta 31/08/96 o fin de existencias

HOBBY Shopping

OPERACIÓN CAMBIO



Cambiamos:
- Tus consolas
- Tus juegos

Vendemos:
- Juegos - Consolas
- Al mejor precio

OPERACIÓN COMPRA
Club MV
Compramos:
- Tus juegos
- Tus consolas

¡¡Llámanos!!

C.C. DENDARABA
PEDRO DE ASÚA 13 B
VITORIA
TELF:(945) 14 83 19
Horario: De 11 a 13,30
De 17 a 20,30

EN CÓRDOBA...



TODO EN CAMBIO
TODO EN VENTA NUEVO Y SEGUNDA MANO

MICRO GAMES
C/ Olivos, 6.
14006- CORDOBA
Telf.:957- 401003

SOLICITA NUESTRO CATALOGO DE NOVEDADES, SEGUNDA MANO Y CAMBIO (16 PAG.). MANDA UNA CARTA CON 300 PTS. EN SELLOS.

DREAM GAMES

PLZ. DEL CALLAO, 1. 1º PLT. 28013 MADRID
TEF.: 91 5232087 - 908421662

PRECIO CALIDAD   SERVICIO

NOVEDADES EXCLUSIVAS
CLUB DE CAMBIO, COMPRA Y VENTA PSX, SATURN, MD, SNES, 3DO Y NEO GEO

NOVEDADES JULIO Y AGOSTO:

PSX	SATURN
Dracula x	Street Alpha II
Dragon Ball II	Marvels Heroes
King Fighters 95	Sonic Xtreme
Wipeout 2097	Virtua Cop II

Ven a nuestra tienda a ver una desmostración exclusiva en vídeo de N. 64, con los juegos Mario 64 y Pilotwing 64.

GameSHOP

Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 -ALBACETE
Fax: (967) 50 52 26

967 - 507 269

MEGA DRIVE

NOVEDADES
CUT THROAT ISLAND
EARTH WORM JIM 2
FIFA SOCCER 96
INTERNATIONAL DELUXE
MORTAL KOMBAT 3
N.B.A. GIVE´N GO
N.B.A. LIVE 96
SPOT GOES TO HOLLYWOOD
WORMS

OFERTAS
BONKERS
POWER RANGERS THE MOVIE
THE OOZE
LIGHT CRUSADER
KICK OFF 3
WORLD CUP USA 94
DYNAMITE HEADY
FEVER PITCH SOCCER
ROBOCOP VS. TERMINATOR
PUGSY
PEABLE BEACH GOLF
VALIS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

NOVEDADES
BREATH OF FIRE 2
DONKEY KONG COUNTRY2
DOOM
DRAGON BALL
HYPERDIMENSION
EATH WORM JIM 2
FINAL FIGHT 3
JUNGLE STRIKE
KIRBY´S DREAM COURSE
MARIO WORLD 2
MORTAL KOMBAT 3
MARIO R.P.G.
SECRET OF EVEREMORE
TOY STORY
WORMS

OFERTAS
DINO DINI´S SOCCER
FEVER PITCH SOCCER
GIVE´N GO
HAGANE
INDIANA JONES
KILLER INSTINCT
POWER DRIVE
STREET RACER

PlayStation



NOVEDADES
ACTUA SOCCER
ADIDAS POWER SOCCER
ALIEN TRILOGY
ALONE IN THE DARK
CRONICLES OF THE SWORD
DRAGON BALL Z 22
GEX
MAGIC CARPET
MYST
NBA IN THE ZONE
NEED FOR SPEED
RIDGE RACER
ROAD RASH
STREET FIGHTER ALPHA
TEKKEN 2

SEGA SATURN

NOVEDADES
ALIEN TRILOGY
D
EURO SOCCER
F-1 CHALLENGE
GALAXY FIGHT
GOLDEN AXE THE DUEL
HANG ON GP´96
MAGIC CARPET
PANZER DRAGON 2
REVOLUTION X
ROAD RASH
STREET FIGHTER ALPHA
TO SHIN DEN

- INNUMERABLES JUEGOS CON SUPER-PRECIOS
- ÚLTIMAS NOVEDADES NACIONALES E IMPORTACIÓN
- SERVICIO 24 H. EN CUALQUIER PUNTO DE ESPAÑA
- MAS DE 1.000 TÍTULOS DISPONIBLES
- TODO LO ÚLTIMO EN 32 BITS Y PC-CDROM
- SERVICIO DE RESERVA DE JUEGOS
- GARANTIA DE 2 AÑOS EN TODOS LOS VIDEOJUEGOS
- INFORMACIÓN POR ESCRITO A TODOS NUESTROS CLIENTES SOBRE LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

ESTAS VENTAJAS SOLO TE LAS OFRECE GameSHOP

SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFÓRMATE EN EL TELÉFONO
967- 50 52 26

24H
SERVICIO A TODA ESPAÑA EN 24 H.

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envíes dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO Y PLAYSTATION 2.000, MEGADRIVE 1.500

COCONUT

ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA
LLAMANDO AL TELÉFONO (91) 554 50 47

TIENDA COCONUT C/CARNICER, 13.
28039 MADRID METRO CUATRO CAMINOS
HORARIO 10.30 - 14.00 Y DE 17.00 A 20.00
Julio abierto sábados tarde

ÚLTIMAS NOVEDADES NACIONALES Y DE IMPORTACIÓN
- PLAYSTATION • SATURN • NEO GEO CD y cartucho • MEGADRIVE • SUPERNINTENDO • MEGA CD

COMPRA • VENTA • CAMBIO JUEGOS 2º MANO

Figuras Dragon Ball
Super Battle Collection

New Level

Tu Club de Cambio
Juegos nacionales y de importación



Grupo. Start Games
SNES. MD. MEGA CD. 32 X. SATURN. PLAYSTATION. NEO GEO CD. 3DO. PHILIPS CDI. PC CD ROM

CLUB MANGA

989. 59.25.47
(96) 562 47 66
FAX (96) 562 47 66

Atención de 9 a 23 horas. Incluídos Domingos y Festivos
Horario de Oficina
C/ La Font, 6. Bajos. CP. 03660 NOVELDA (ALICANTE)

COMPRA VENTA

SEGA - NINTENDO - CD ROM

DE VIDEOJUEGOS NUEVOS Y SEMINUEVOS AL PRECIO MÁS BAJO DE ESPAÑA
COMPRUÉBALO HOY MISMO LLAMA O VEN A:



CENTRO MEGAJUEGOS
Centro Comercial Colombia
Avda. Bucaramanga, 2. Telf: 381 33 67
(Frente Minicines) 28033 MADRID

MEGANIVEL



- ÚLTIMAS NOVEDADES
- GRANDES OFERTAS
- Compramos y vendemos JUEGOS USADOS desde 990 ptas. (Saturn, Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo, Playstation, NES, Master System, Game Boy y Game Gear)

**** MEGANIVEL ****
CLUB DE CAMBIO
¡¡¡ LLÁMANOS !!!
C/ BENJUMEDA, Nº 18
11003- CADIZ
TFNO. Y FAX: 956- 220400

Grupo M.G.K. International

El mejor precio de toda España

Grupo M.G.K. International
Paseo Vista Alegre, 8. 03180 Torrevieja (Alicante)

IMPORTACIÓN DIRECTA, SIN INTERMEDIARIO
JAPÓN/ AMERICA
Sony Playstation/Sega Saturn/ Super Nintendo/Últimos Sistemas

¡No llame a ningún otro sitio!...AQUÍ no solamente disponemos de los mejores precios, además si nos llamas, tendrás un regalo seguro... Aprovecha y llámanos a los teléfonos siguientes:

Venta a toda España. Teléfono: (96) 571 80 79
Venta a Tiendas: Telf.: (96) 57180 79 ó Fax: (96) 570 38 35

START GAMES

COMPRA- VENTA- CAMBIO Y REPARACIÓN CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS NUEVOS Y USADOS.





(96) 539. 34 .75

CAMBIA TU VIEJA CONSOLA POR UNA DE NUEVA GENERACIÓN
PIDE TU CARNET DE START GAMES
TUS TIENDAS START GAMES EN:

C/ JUAN CARLOS I, 47. JUNTO PLZ. CASTELAR 03600 ELDA (ALICANTE) FAX: 96 539189	C/ BONO GUARNER, 10. JUNTO ESTACIÓN RENFE CP. 03005 (ALICANTE)	C/CRISTÓBAL SANZ, 26. JUNTO CORAZÓN DE JESUS CP. 03201 ELCHE (ALICANTE) PRÓXIMA APERTURA

WORLD GAMES

ALUCINA CON NUESTROS



ATENCIÓN AL CLIENTE
DE 9.00 AM A 23:00 PM
INCLUÍDOS DOMINGOS Y FESTIVOS
ENVIO URGENTE A TODA ESPAÑA
TLF. 989. 59.59.65

compras ventas ocasiones Clubs intercambios cambios Clubs

La GRAN Ocasión

CAMBIOS

CAMBIO el juego de Master System «Wonder Boy in Monster Land» por «Sonic» de la misma consola. Interesados comunicarse con Moisés.TF:91-7851077. Sólo Madrid.

CAMBIO «Mario Paint» + ratón y «Aladdin» por «Doom» de Super Nintendo + caja e instrucciones. Preguntar por Jose. Sólo Sevilla. Llamar de 3'30 a 5'00 horas.TF:954-956542.

CAMBIO «Dragon Ball Z 3» de Super Nintendo por «Dragon Ball Z 2» de la misma consola. Sólo San Vicente y Alicante. Preguntar por Alberto.TF:965-666839.

CAMBIO los juegos de Super Nintendo: «Flashback», «Art of Fighting», «Super Metroid» y «John Madden» por «Dragon Ball 1, 2 o 3», «Fifa'94 ó 95», «Sailor Moon» o «Nigel Mansell's». Preguntar por Oscar. Llamar de 19'00 a 21'00 horas. A ser posible de Zaragoza.TF:976-515715.

CAMBIO Megadrive con un pad y «Sonic» + Game Gear con los juegos: «4 en 1», «Land of Illusion» y «Poplins» por Super Nintendo con dos pad y unos cuantos juegos. Sólo Madrid. Preguntar por Paco.TF:91-4774228.

CAMBIO juegos para PlayStation, entre ellos: «Rayman», «Warhawk», «Toshinden», «Doom», «Disc World», «Sockwave Assault», «Fifa'96», «Alien Trilogy», «PGA Tour'96» y muchos más. Sólo Burgos. Llamar de martes a domingo de 14'00 a 16'00 horas. Preguntar por Jose Luis.TF:947-210675.

VENTAS

VENDO consola Nintendo por 395 pesetas (no es broma). Por favor, máxima seriedad. También vendo juegos de Nintendo a 150 pesetas. Interesados llamar al TF:985-5521347.

VENDO «Killer Instinct» casi nuevo con CD por 7.000 pesetas, «Dragon Ball Z» nuevo por 5.000 pesetas y «Battletoads» también nuevo por 3.000 pesetas. Todos ellos con caja e instrucciones. Sólo Navarra, Logroño y Zaragoza. Preguntar por Eduardo.TF:948-410824.

VENDO juegos de Nintendo baratos como: «Megaman 2», «Super Mario Bros 3», «Cazafantasmas 2» y otros más. Llamar de 19'00 a 22'00 horas. Preguntar por Emilio.TF:965-927937.

VENDO juego de PlayStation «Doom», «ESPN Extreme Games», «Fifa'96» y muchos más. Sólo Barcelona. Preguntar por Chi.TF:93-3311077. Sólo Barcelona.

VENDO los siguientes juegos de Master System por 1.000 pesetas cada uno: «Sonic 2», «The Simpsons» y «Ghost House». Los tres sin instrucciones. Preguntar por Gerardo (hijo).TF:976-350656.

VENDO todo tipo de juegos de Megadrive. Precio a convenir. Sólo Madrid y cercanías. Llamar al TF:91-6142975. Llamar sólo tardes de 17'00 a 22'00 horas. Preguntar por Sergio.

VENDO videoconsola Nintendo en buen estado, con dos mandos y 10 juegos: «Tecmo World Cup Soccer», «Isolated Warrior», «Low G-Man», «Joe & Mac: Caveman Ninja», «McDonaldland», «Best of the Best» y «Track Field 2». Vendo por 17.000 pesetas. Precio negociable. Preguntar por Jorge.TF:96-3723094.

VARIOS

CAMBIO «Activator» de Megadrive por «Comix Zone». O «Activator» + «James Pond 2» por Mega CD. O lo vendo por 6.000 pesetas. Preguntar por Oscar. Sólo Guipúzcoa. ¡URGENTE! TF:943-551313.

VENDO Master System 2 con mando de control remoto y otro mando normal con juegos: «Alex Kid», «Global Gladiators» y «R-Type» con cajas e instrucciones. Con 7 meses de uso, está nueva, vendo por 6.400 pesetas. Vendo juegos: «Rey León», «Sonic Chaos»... por 1.500 pesetas o cambio cualquier cosa por cualquier otra. Preguntar por Margaret.TF:954-527968.

VENDO Game Boy + «Zelda» + «Megaman» + «Double Dragon 2» + «Best of the Best» + «Choplifter» por 7.000 pesetas. Negociables. O cambio por juegos de Megadrive. Vendo o cambio juegos de Megadrive y Master System. Preguntar por Lois.TF:988-218456. Llamar a partir de la 20'00 horas.

VENDO O CAMBIO Master System con 2 pads y «Aladdin», «Mortal Kombat 2», «Sonic 2» y «Alex Kid» por 10.000 pesetas o cambio por «Sonic 3» o «Sonic & Knuckles» o «Virtua Racing» o «Micromachines'96» o «Worms». También cambio el «Street of Rage 3» por alguno de los anteriores. Todos de Megadrive. Preguntar por Daniel.TF:923-271673.

VENDO juego «Jurassic Park» de Game Gear por 3.000 pesetas o cambio por «Rey León», «Batman & Robin» u otros buenos a convenir. Prefiero el cambio. Preguntar por Miguel.TF:954-726497.

VENDO «Phantom 2040», «Mortal Kombat 2» y otros juegos de Megadrive. También compro. Precio a convenir. Preguntar por Pepote.TF:949-832280. ¡Llamarme!

CAMBIO los juegos: «Zoom», «Sonic», «Golden Axe», «Budokan», «Ecco the Dolphin» y «WWF Wrestlemania» por Game Boy con varios juegos. O los vendo todos por 10.000 pesetas. Todos en perfecto estado. Preguntar por Roberto.TF:967-239284.

VENDO O CAMBIO los juegos de Megadrive: «Art of Fighting» por «Fifa'95», «Dragon Ball Z 2» por «Pete Sampras'96», «Chiki Chiki Boys» por «The Lion King» o «Sunset Riders». ¡¡¡URGENTE!!! Preguntar por Jordán.TF:91-8510342.

COMPRAS

COMPRO juegos de Mega CD a buen precio. Especialmente «Snatcher» y «Rebel Assault». Preguntar por Iñigo.TF:94-4378962.

¡¡¡ATENCION!!! compro urgentemente el «Wario Land» de Game Boy o «Super Mario Land 2». Cada uno por 1.000 pesetas. Para más información escribir a: Rubén Ibeas Martín, Avda. Casa la Vega, 31-1 A. 09007 -Gamonal- (Burgos).

COMPRO «Mortal Kombat 2» y «Dragon Ball Z» para Megadrive. Interesados preguntar por Manuel Blanco. Precio a convenir.TF:954-762245.

COMPRO los siguientes juegos para Super Nintendo: «The Legend of Zelda», «Super Mario World», «King of Dragons», «Dinosaurs» o «Castelvania 4». Preguntar por Diego. Llamar de 3'30 a 4'30 horas. Llamar de lunes a viernes.TF:967-491716.

COMPRO «Stargate» y «Tecmo Cup Soccer» para Megadrive por un precio no superior a 2.400 pesetas cada uno. Por favor, sólo Madrid. Llamar de 6'00 a 10'00 horas. Preguntar por Fernando.TF:91-5543880.

COMPRO «Turtles Tournament Fighter» de Super Nintendo. Precio a convenir. Llamar al TF:91-8592175. Preguntar por Juan. Sólo Madrid.

COMPRO instrucciones de «Super Empire Strikes Back» para Super Nintendo en perfecto estado. Llamar por las tardes y preguntar por Andrés.TF:91-5449106.

COMPRO «Earthworm Jim» de Megadrive por 4.000 pesetas y los juegos de Game Boy: «Donkey Kong» y «Super Mario Land», cada uno por 2.000 pesetas. Todos en buen estado. Preguntar por Rocio. Sólo Sevilla.TF:954-391964.

CLUBS

CLUB PLAYSTATION para formar parte, escríbenos una carta indicando tus datos y los juegos que tienes y pones un sello de 30 pesetas. Escribir a: Club PSX, c/Blanquería, 2. 17850 -Besalú- (Girona).

QUISIERA CARTEARME con chicos/as a los que les guste el manga, las consolas o el Pc. Escribir a: Angel Fernández Gómez, c/Santa Lucía, 9-2 . 06800 -Mérida- (Badajoz).

NUEVO CLUB de cambio. Sólo para usuarios de Game Boy. Envíanos tu juego con instrucciones y manual a: Jose Miguel Portugués Ferrer, c/Vereda Liorna, 129. 03312 -Desamparados (Orihuela)- (Alicante). Recibirás tu juego en poco tiempo.

CLUB PORTABLE MASTERS somos dos chicos que queremos formar un club para Game Gear. Si tenéis algún problema con algún juego o si os interesa enviad 500 pesetas y una foto carnet a la dirección: Fernando Calvo Gey, c/Rosalía de Castro, 1. 15920 -Rianxo- (La Coruña).

¡¡¡ATENCION!!! Si esperas trucos de cualquier consola escríbeme: Iker Igartua García, c/Nekolalde, 3-4 A. 20700 -Urretxu- (Guipúzcoa).

CLUB MORTAL KOMBAT si tienes dudas sobre los personajes, quieres trucos para todas las consolas, golpes especiales, etc.. Entrar en sorteos con magníficos premios, tener un carnet para descontar hasta 500 pesetas en videojuegos, pues manda 100 pesetas a: Albert García Ances, c/Pujadas, 56-3 2 . 08005 (Barcelona).

¡¡¡ATENCION!!! Manda 150 pesetas y entra en nuestro club, con carnet. Además participarás en el sorteo de un Mega CD con "Road Avenger". Escribir a: Angel González Sesmero, c/Sagrado Corazón de Jesús, 2 B (Edf. Arcos). 23005 (Jaén).

❑ compra ❑ cambio ❑ venta ❑ clubs ❑ varios

Nombre...

Apellidos...

Dirección...

....

Localidad...

Provincia...

C.P. ....**Tel**.............................

....

....

....

....

....

....

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre* ***"La Gran Ocasión"****. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

Los pads de Fun Soft y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.





- MEGADRIVE: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SUPER NINTENDO: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos como para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

- Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 ptas.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Hobby Consolas.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

Y TODO POR

4.740 Pesetas

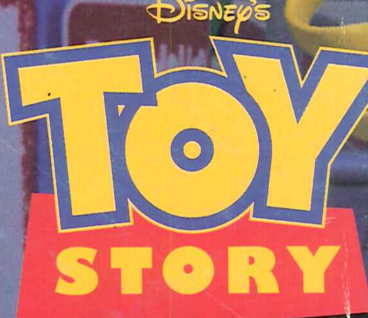
(12 números x 395 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

TAPSA/

¡DEMOSTRADO! NO SOY UN SIMPLE JUGUETE

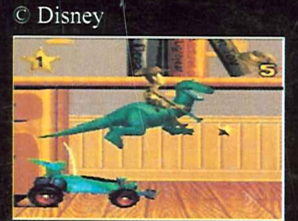
VALORACIONES
HOBBY CONSOLAS: 93
NINTENDO ACCION: 91
SUPER JUEGOS: 90



¿JUEGAS O JUEGAN CONTIGO?



© Disney









¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

Nintendo

Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 Madrid